
DVD
Über 30 Seiten Profi-Tipps
Empire Earth, Return to Castle Wolfenstein, Fußballmanager 2002, Battle Realms u. v. m.
02/2002 € 4,99 DM 9,76
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
PC Games
Wissen, was gespielt wird
JETZT GÜNSTIGER!
DVD-EDITION
TOP-DEMO
Serious Sam 2
Monsterbrutzeln im Sekundentakt!
EXKLUSIV-VIDEO
Armada 2
Star Trek für Echtzeit-Strategen
TOP-DEMO DES MONATS (dt.)
Battle Realms
Selbst antesten: DER Strategie-Geheimtipp!
17 DEMOS: Soul Reaver 2, Star Trek Armada 2, RTL Skispringen 2002
16 VIDEOS: Unreal 2, C&C: Renegade, Yager, Weihnachts-Rossi
UPDATES: Empire Earth, FM 2002, Aquanox, Battle Realms, S.W.I.N.E.
SPECIALS: Stronghold-Burgen, Völker-2-Add-on, Wiggles-Editor
KOMPLETTER DVD-INHALT AUF SEITE 3
Black & White Add-on
Test-Überraschung: Warum B&W-Veteranen von der „Insel der Kreaturen" enttäuscht sein könnten.
SPIEL DES MONATS MIT MEGA-TEST
Medal of Honor
Spielberg kann's nicht besser: So packend war noch kein Ego-Shooter! Gehört Return to Castle Wolfenstein schon jetzt zum alten Eisen?
25 Grafikkarten im Test
In zehn Schritten zur optimalen Platine: So machen Sie Ihren PC fit für Unreal 2! Neuheiten und Bestseller im Vergleich!
Mit Exklusiv-Video!
Unreal 2
Es kommt früher als erwartet!
Grafik, Gegner, Waffen und Welten genau erklärt!
Entwarnung: Welche Hardware brauchen Sie für den High-End-Shooter wirklich?
Spiel des Jahres
PC-Games-Leser haben gewählt: Das sind die Top-Spiele 2001!



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Alles wird teurer? Von wegen!

Mittwoch | 12. Dezember 2001

Jetzt rächt sich, dass sich die Hersteller zum Weihnachtsgeschäft gegenseitig mit Highlights übertrumpft haben: So viele Spiele-Gurken wie im aktuellen Test-Teil gab's noch nie – allein vor vier Neuerscheinungen mit einstelligen (!) Spielspaß-Wertungen müssen wir Sie diesmal warnen. Doch die Aussichten fürs neue Jahr könnten kaum besser sein: **Warcraft 3**, **Dungeon Siege**, **Anno 1503**, **Halo**, **Neverwinter Nights**, **Jedi Outcast**, **Unreal 2**, **Mafia**, **Age of Mythology** – die Liste heiß erwarteter Top-Hits ist lang. Wir freuen uns mit Ihnen auf ein tolles Spielejahr 2002. Was die Highlights des abgelaufenen Jahrgangs aus Lesersicht waren, erfahren Sie im Feedback ab Seite 20.

Freitag | 14. Dezember 2001

Wenige Minuten vor Beginn der PC-Games-Weihnachtsfeier ist es so weit: Die komplett generalüberholte Website geht online. Unser Team hat hart daran gearbeitet, Ihnen unter www.pcgames.de ein noch umfangreicheres Online-Angebot offerieren zu können. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 14.

Montag | 17. Dezember 2001

Ab heute geben die Banken die „Euro-Starter-Kits" aus. Und wenn Sie diese Zeilen lesen, ist der Euro bereits Realität – auch für Redaktion und Layout eine Umstellung: Sämtliche Angaben in Übersichten und Wertungskästen wollen angepasst werden. Bitte sehen Sie uns nach, falls wir irgendwo noch eine DM-Angabe übersehen haben sollten. Bei aller Freude über die funkelnden Münzen und bunten Scheine: Klammheimlich wurden bereits im Vorfeld der Umstellung die Preise vieler Waren erhöht. Nicht so bei PC Games: Ihr Lieblingsspielemagazin kostet Sie (egal ob CD-ROM- oder DVD-Version) ab sofort nur günstige 4,99 Euro – das sind umgerechnet 9,76 Mark statt vorher 9,90 beziehungsweise 9,99 Mark. Im Klartext: Wir runden zu Ihren Gunsten ab! Ein regelrechtes Schnäppchen machen all jene, die PC Games abonnieren: Der Abo-Tarif liegt bei günstigen 55,20 Euro (gilt ebenfalls für beide Versionen). Wer noch kein Abo hat, sollte also spätestens jetzt zugreifen. Und wer einen Freund oder Kollegen wirbt, erhält sogar das Top-Strategiespiel **Empire Earth** als Dankeschön. Am schnellsten und bequemsten geht dies auf www.pcgames.de.

Mittwoch | 19. Dezember 2001

Weil die letzten Seiten früher das Haus verlassen als der vordere (aktuellere) Teil des Heftes, finden Sie auf der Vorschau-Seite 193 eine Ankündigung für den **Medal of Honor**-Test. Denn bis zum allerletzten Abgabetag mussten wir zittern: Schafft es der Test des beklemmend realistischen Ego-Shooters in diese Ausgabe – ja oder nein? Logistische Winkelzüge mit Layout, Druckerei und Produktion machten es dann doch möglich – eine Aktualität, die Ihnen nicht jedes x-beliebige Spieleheft bietet. Zugute kam uns, dass wir eine ganze Woche lang Erfahrungen mit der sehr weit fortgeschrittenen Vorab-Version sammeln konnten. Das erleichterte die Aufgabe, sich nochmals durch die Levels der finalen Fassung zu kämpfen. Der Mega-Test startet auf Seite 74.

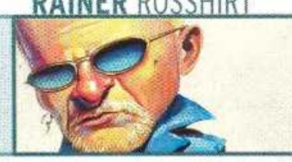
Einen gelungenen Start ins neue Jahr und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

THOMAS WEISS

... jettete für PC Games nach Washington, um vor Ort die aktuelle **Unreal 2**-Version anzuspielen. Nachdem er sich von den Strapazen der mehrtägigen US-Tour erholt hatte, griff er für Sie in die Tasten und schildert in der aktuellen Titelstory (ab Seite 48) seine Eindrücke.

RAINER ROSSHIRT



... ist einer von mehreren Redakteuren, denen Sie beim Arbeiten und Spielen zusehen können: Ab sofort liefern die frisch installierten Webcams sekündlich aktualisierte Live-Bilder – selbst aus dem Chefredakteursbüro. Einfach auf www.pcgames.de vorbeischauen.

RÜDIGER STEIDLE



... musste im Dezember gleich mehrmals den Kopf einziehen – zum einen beim Streichen seiner Wohnung, zum anderen, als er sich durch die Testversion von **Medal of Honor** ballerte. Die frappierend realitätsnah dargestellten Szenen sind ein Novum im Ego-Shooter-Genre.

Inhalt 2/2002

Aktuelles

Vorschau



Port Royale
Patrizier plus **Pirates** plus **Tropico**: Neben **Anstoß 4** bastelt Ascaron auch heimlich an einer neuen Wirtschaftssimulation der Extraklasse.

Test

AKTUELLES



Nach dem Kinoerfolg scheinen jetzt auch die Rechte für die Computerspiel-Umsetzungen geklärt. Wer bringt uns Tolkiens Mittelerde-Universum endlich auch auf den PC?

Der Herr der Ringe S. 10



Voilà! PC Games präsentiert: das beste Spiel, die größte Überraschung, die Genre-Gewinner und vieles mehr. Alle Preisträger auf einen Blick.

S. 20 **Spiel des Jahres 2001**

VORSCHAU



Wird Unreal 2 ein ähnlicher Meilenstein wie sein Vorgänger? Lesen Sie alles, was Sie über den Edel-Shooter wissen müssen. Mit Exklusiv-Video auf CD und DVD.

S. 48 **Unreal 2**

Abenteuer

Sport



Black & White: Insel der Kreaturen

Was bringt die Zusatz-CD des umstrittensten Spiels des Jahres, welche Ideen hat sich Peter Molyneux für das Add-on aufgehoben?

Tipps & Tricks

Komplettlösungen/Spieletipps

Kurztipps

Hardware

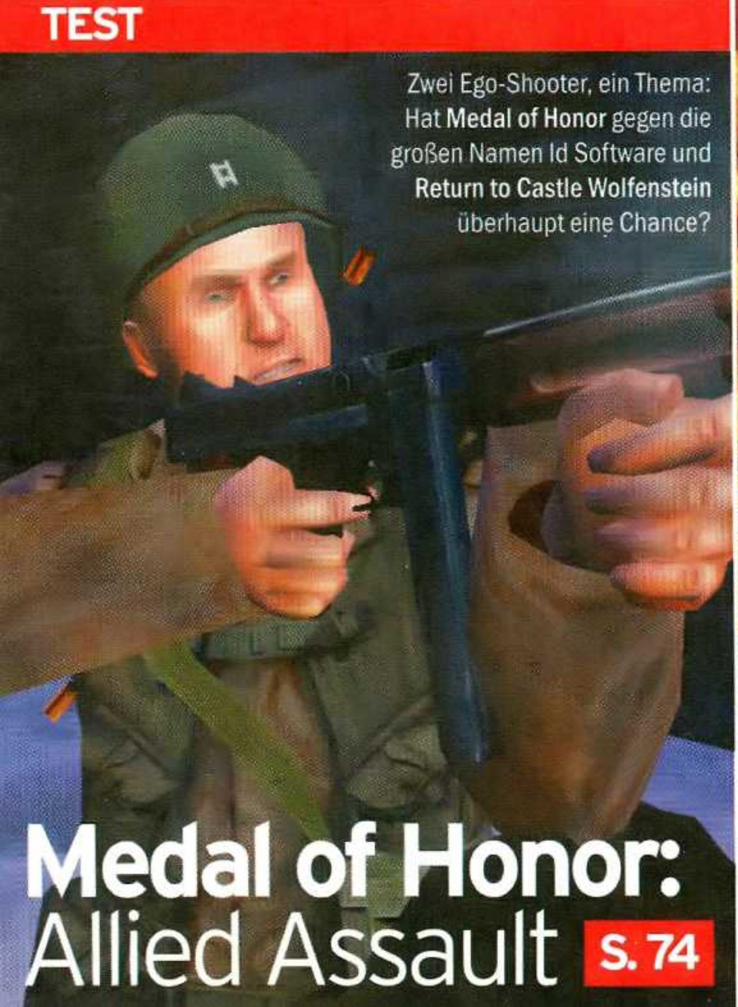
Test

Grafikkarten

Service

TEST

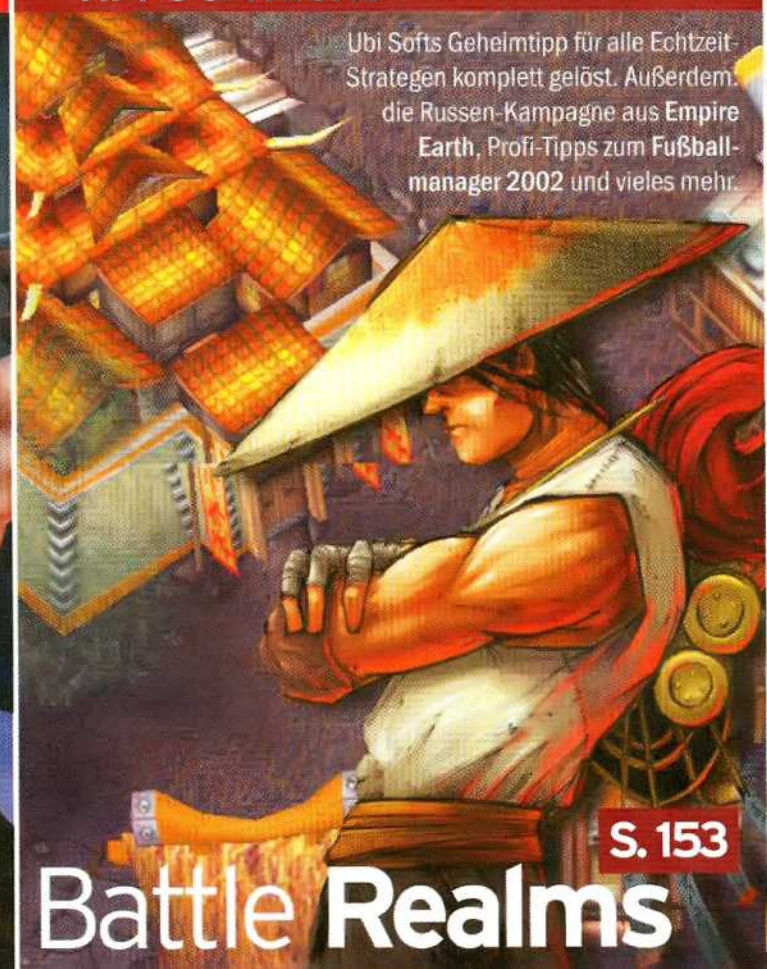
Zwei Ego-Shooter, ein Thema: Hat **Medal of Honor** gegen die großen Namen Id Software und **Return to Castle Wolfenstein** überhaupt eine Chance?



Medal of Honor: Allied Assault S. 74

TIPPS & TRICKS

Ubi Softs Geheimtipp für alle Echtzeit-Strategen komplett gelöst. Außerdem: die Russen-Kampagne aus **Empire Earth**, Profi-Tipps zum **Fußballmanager 2002** und vieles mehr.



Battle **Realms** S. 153

HARDWARE

Kein Durchblick im Grafikkarten-Dschungel? Dann gehen Sie mit PC Games die Grafikkarten-Checkliste durch. So finden Sie die optimale Platine für Ihren PC.



In zehn Schritten zur **optimalen Grafikkarte** S. 30


02: Rearguard
Objectives
Await further orders.
OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS
PC CD ROM
PC CD-ROM GOLD EDITION
OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS
Codemasters
Bestseller
PC CD-ROM
OPERATION FLASHPOINT
GOLD UPGRADE
RED HAMMER
Codemasters
Veteran bei Operation Flashpoint? Zeit für neue Ziele:
• Upgrades 1-3: zusätzliche Fahrzeuge, Waffen und Missione
• CD Red Hammer: The Soviet Campaign mit 20 Missionen in einer brandneuen Kampagne
• 64-seitiger Strategy-Guide mit Profi-Taktiken zum erfolgreichen Abschluss der Aufträge plus Beschreibung des Mission-Editor (eigene Missionen im Handumdrehen)
Neu in diesem Spiel, Soldat? Hier gibt's die volle Packung:
• Vollversion von Operation Flashpoint
• Upgrades 1-3: zusätzliche Fahrzeuge, Waffen und Missionen
• CD Red Hammer: The Soviet Campaign mit 20 Missionen in einer brandneuen Kampagne
• 64-seitiger Strategy-Guide mit Profi-Taktiken zum erfolgreichen Abschluss der Aufträge plus Beschreibung des Mission-Editor (eigene Missionen im Handumdrehen)



Mafia

Es sind gar nicht mal die trockenen technischen Daten der **Mafia**-Grafik-Engine, die so beeindrucken – obwohl diese durchaus den höchsten Standards entsprechen. Was eigentlich bei jeder neuen Präsentation des Third-Person-Shooters dafür verantwortlich ist, dass sich eine große Menschentraube vor dem jeweiligen Test-PC versammelt, ist die kunstvolle Gestaltung der Levels. Diese Szene etwa spielt in einem herrschaftlichen Anwesen, in dem die Hauptfigur Tommy Angelo gegen Häscher eines verfeindeten Gangsterbosses um ihr Leben kämpft – mit einem Gewehr, in Panik, ohne Rücksicht auf Gemälde und Skulpturen. Dabei lädt die Kulisse förmlich zum Innehalten ein. Als Vorlage für die aufwendige Architektur und die üppigen Deckenfresken diente das Kunsthistorische Museum in Wien. Erst besorgten sich die Designer den Bauplan, dann besichtigten sie die Hallen selbst. Chefdesigner Daniel Vávra: „Wer den Level schon mal kennen lernen will, der sollte einfach nach Österreich fahren und ihn sich anschauen." Andererseits – wozu? Viel schöner kann die Realität doch kaum aussehen.

Entwickler .... Illusion Softworks   Anbieter .... Take 2



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

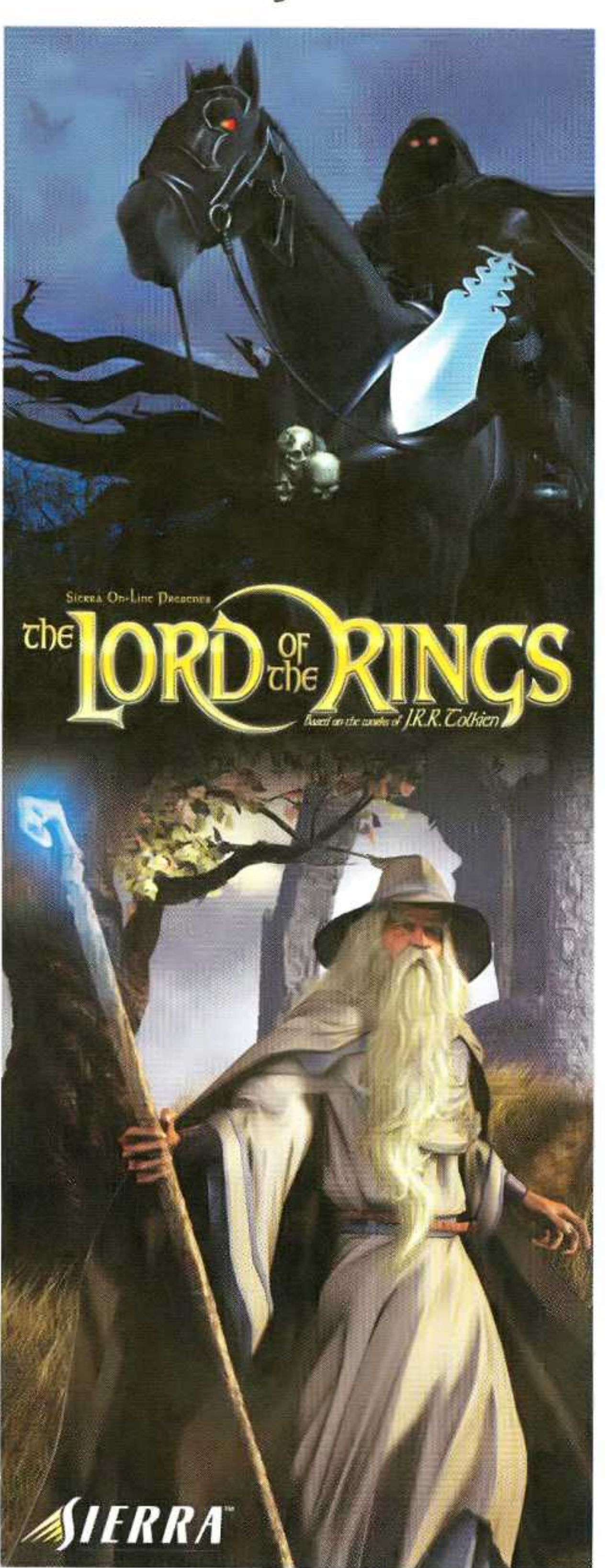
MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

„Elektronisches Spielzeug oder moderne Kunstform?"

„Würden Sie bitte mal Ihren Rucksack aufmachen?" Die Augen des jungen Touristen weiten sich, die Stirn beginnt zu glänzen. „Das hier ist beschlagnahmt!" Weg ist es, das im Auslandsurlaub erstandene US-Original von Return to Castle Wolfenstein. Ortswechsel: Flughafen Frankfurt. Dort fischen Zollbeamte Pakete mit amerikanischen Spieleversendern als Absender aus der Übersee-Post. Es besteht der Verdacht auf Verbreitung von Kennzeichen nationalsozialistischer Organisationen nach §86a des Strafgesetzbuches. Während sich in diesen Tagen bei bundesrepublikanischen Zollbehörden konfiszierte Return-to-Castle-Wolfenstein-Packungen stapeln, sehen PC-Spieler im Abendprogramm deutscher Privatsender den Indiana-Jones-Dreiteiler und verstehen die Welt nicht mehr. Denn im kultigen Archäologen-Kampf gegen die dummbösen Nazis flimmern Hakenkreuze im Minutentakt ganz ungestraft über die Mattscheibe. Diese ungleiche Behandlung von Computerspielen und beispielsweise Kinofilmen hat ihren Ursprung in der „Sozialadäquanzklausel" des dritten Absatz des §86 StGB, die die filmische Darstellung als staatsbürgerlich aufklärend oder der Kunst dienend ansieht. Vor dem Gesetz aber gelten PC-Spiele als Spielzeug und werden deshalb wie Modellbausätze oder Zinnsoldaten behandelt. So weit, so gut, aber ist das noch zeitgemäß? Ich finde, in der modernen Gesellschaftskultur des Jahres 2002 muss die Frage erlaubt sein, ob so eine Definition des Medienbegriffs noch zutreffend ist. Uneingeschränkt nachvollziehbar ist das für mich jedenfalls nicht. Dass wir uns richtig verstehen, bei Return to Castle Wolfenstein oder Medal of Honor geht es um die authentische Darstellung einer Spielumgebung, nicht um eine Verherrlichung verfassungsfeindlicher Inhalte. Und wer möchte heute noch allen Ernstes behaupten, PC-Spiele seien keine Kunstform? CHRISTIAN MÜLLER

DER HERR DER RINGE

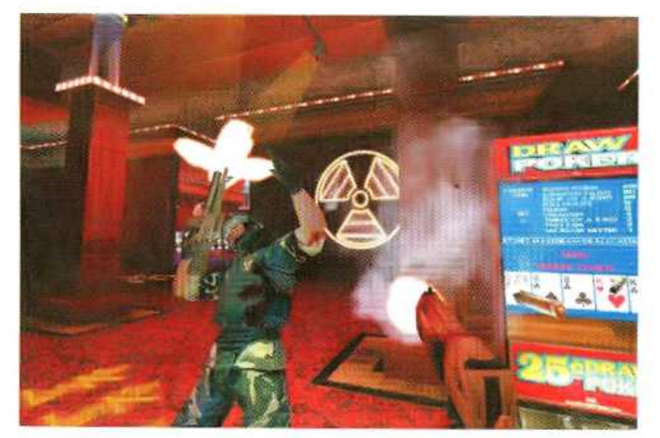
Die Ringe wieder in neuen Händen



Kein Kino-Blockbuster ohne PC-Spiel: Electronic Arts erwarb von Tolkien Enterprises die Lizenz für ein Spiel zum **Herr der Ringe**-Film und beauftragte die Stormfront Studios (**Pool of Radiance 2**, **NASCAR Revolution**) mit der Entwicklung eines Action-Spiels. Bei Sierra läuft das alles ein wenig anders: Zunächst erwarb Sierra die Lizenzrechte an den **Hobbit**- und **Herr der Ringe**-Büchern und betraute das Studio MM3D mit der Entwicklung des Online-Rollenspiels **Middle-Earth Online**. Da die Entwickler auch nach Monaten noch kein Produkt vorweisen konnten, klagte Tolkien Enterprises die Rechte erfolgreich zurück. MM3D fordert seitdem Schadensersatz, der Ausgang des Verfahrens ist noch offen. Kurz darauf kaufte Vivendi Sierra auf und überzeugte Tolkien Enterprises, Sierra eine zweite Chance zu geben. Nun beauftragte Sierra das Studio WXP mit der Produktion des Spiels **Fellowship of the Ring** zum Buch **Die Gefährten**. Wieder kurze Zeit später übertrug Vivendi (mittlerweile fusionierte Vivendi mit Universal, dem Konkurrenten des **Herr der Ringe**-Verfilmers Warner, und nennt sich seitdem Vivendi Universal) das Management der Tolkien-Spiele an die hauseigene Firma Universal Interactive. Sierra behielt nur noch die Lizenz für ein **Hobbit**-Spiel. Nun scheint nach MM3D (**Middle-Earth Online**) auch WXP (**Fellowship of the Ring**) aus dem Rennen zu sein. Universal Interactive gab bekannt, dass soeben ein Entwicklungsteam zusammengestellt wurde und sämtliche **Herr der Ringe**-Spiele im eigenen Haus entwickelt werden. Mit dem Erscheinen des ersten Spiels zur Tolkien-Trilogie werden wir daher frühestens Ende nächsten Jahres rechnen dürfen.

ÜBERNAHMEGERÜCHTE

Duke nur auf Xbox?



Das neueste Gerücht: Microsoft hegt Kaufgelüste beim an der Börse chronisch unterbewerteten Publisher Take 2 Interactive (**Stronghold**, **Tropico**), um mehr Xbox-exklusive Spiele entwickeln zu lassen. Beide Unternehmen kommentierten das Gerücht natürlich damit, dass sie Gerüchte nicht kommentieren. Die gleiche Reaktion gab's übrigens, bevor der Kauf von Bungie (**Halo**) bekannt gegeben wurde. Die Pipeline von Take 2 ist indes prall gefüllt: Mit **Mafia**, **GTA 3** (PC), **Hidden & Dangerous 2** und **Duke Nukem Forever** sind gleich mehrere Superhits angekündigt.


Foto: © Sony Pictures/Columbia TriStar

FILMUMSETZUNG

Drei Engel für Ubi Soft

Ubi Soft hat von Sony Pictures die **Drei Engel für Charlie**-Lizenz erworben. Damit darf der Publisher den erfolgreichen Film, der weltweit rund 264 Millionen US-Dollar eingespielt hat, als Computer- und Videospiel umsetzen. Um welches Genre es sich handelt und wann die Spiele erscheinen sollen, steht noch nicht fest; gut vorstellen könnten wir uns einen Shooter im **No One Lives Forever**-Format.

ENSEMBLE LEGT SICH FEST

Age of Mythology im September



Endlich Fakten: Das 3D-Echtzeit-Strategiespiel der **Age of Empires**-Macher von Ensemble Studios erscheint nach offiziellen Aussagen im September – obwohl ursprünglich das Frühjahr 2002 anvisiert wurde. Grund: Unerwartete Schwierigkeiten mit der komplett neu entwickelten 3D-Engine. Doch wie sicher ist der September? O-Ton Bruce Shelley: „Ich bezweifle, dass es später erscheint." Ab Ende Januar werden keine neuen Features mehr hinzugefügt, sondern nur noch Feintuning an den 30 Missionen, Spielbalance und Grafik betrieben. Ein öffentlicher Beta-Test ist nach wie vor im Bereich des Möglichen. Fans, die es kaum noch erwarten können, sollten ab sofort regelmäßig auf der frisch eröffneten Website (http://www.ensemblestudios.com/aom) vorbeischauen.

LARA-CROFT-FILM BALD AUF DVD

Lara-Double gesucht!

Die Veröffentlichung des **Tomb Raider**-Films auf sage und schreibe drei DVDs (inklusive PC-Spiel **Tomb Raider: Die Chronik**) am 22. März 2002 wird von einem Lara-Croft-Doppelgängerinnen-Wettbewerb flankiert. Bewerbungen dafür schicken Sie mit Foto, Adresse und Telefonnummer bis spätestens 25. Januar an: Concorde Home Entertainment, Stichwort: Lara Contest, Postfach 80 04 80, 81604 München. Oder Sie surfen zu http://www.t-online.de/tombraider/contest/ – dort gibt es auch die ersten Fotos zu bestaunen und zu bewerten. Gewinnen können die Kandidatinnen unter anderem einen Land Rover, einen Katalog-Model-Auftrag, eine TV-Nebenrolle sowie mehrere Highend-Handys.


Foto: © Paramount/Concorde Home Entertainment

Stronghold gewinnt Gold

Von Take 2s Aufbau-Strategie-Hit (Multiplayer-Demo auf Heft-CD/-DVD) wurden in Deutschland mehr als 120.000 Einheiten verkauft; damit gebührt Stronghold der VUD-Gold-Award. Glückwunsch!

Xbox spielbar

Microsoft hat 480 Xbox-Konsolen in Kaufhäusern und Elektromärkten aufstellen lassen – inklusive Halo. Damit kann sich jeder Interessierte vor dem offiziellen Verkaufsstart am 14. März einen Eindruck vom PlayStation-2-Rivalen verschaffen.

Moorhuhn-Streichelzoo

Die Leipziger Spielemesse Games Convention (29.08 bis 01.09. 2002) lockt mit einem ungewöhnlichen Angebot: Das Studio Oxmox zeigt im Rahmen einer Sonderausstellung „lebensgroße" Figuren der Computerspiele-Welt – von Lara bis Horny.

Gratis zur Spielemesse

Sie wollten schon immer mal zur Nürnberger Spielwarenmesse, die ansonsten den „Normalsterblichen" vorenthalten bleibt? Wer mindestens 16 Jahre alt ist, muss auf www.spielwarenmesse.de lediglich zehn (einfache) Fragen beantworten und hat die Chance, eine von 50 Eintrittskarten zu gewinnen. Aktionsende: 18. Januar 2002.

Raubkopierer verurteilt

Auch wer nicht mit „Sicherheitskopien" handelt, kann zu hohen Strafen verurteilt werden. Aktuelle Beispiele: Ein Wiener Raubkopierer muss Schadenersatz von über 5.000 Euro leisten. In einem zweiten Fall aus Österreich wurde eine Person zu zwei Monaten Haft auf Bewährung verurteilt – in diesem Fall wurden die Kopien sogar öffentlich im Internet angeboten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN
2	NEU	EMPIRE EARTH
3	NEU	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
4	▼1	FIFA 2002
5	NEU	DIE SIMS - HOT DATE
6	▼2	STRONGHOLD
7	-	WER WIRD MILLIONÄR? 2. EDITION
8	NEU	DIE SIMS: (DVD)
9	NEU	STAR TREK ARMADA 2
10	▼4	FUSSBALLMANAGER 2002

Quelle:


PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 – NEU – Vormonat: -
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (Gray Matter/Activision)
WEISSBIER, Schwarzwaldmädel, Blasmusik: In Deutschland freut man sich über die realistische Darstellung germanischer Leitkultur.



2 – NEU – Vormonat: -
EMPIRE EARTH (Stainless Steel Studios/Vivendi-Universal)
KAMILLENTEE hilft bei Bauchschmerzen, es sei denn, es stecken Pfeile, Schwerter oder Kugeln drin.



3 – Vormonat: 9
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION (Blizzard/Vivendi Universal)
BOHNENKAFFEE und Schokoriegel in rauen Mengen, dann klappt's auch mit der langen Nacht im Battle.net.





4 – Vormonat: 5
HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
DOPPELKORN heißt der unmittelbare Abschuss zweier Gegner nacheinander auf der Map cs_roggenfeld.





5 – Vormonat: 13
OPERATION FLASHPOINT (Bohemia Interactive/Codemasters)
KRÄUTERSCHNAPS? Nein! Bei Fahnenflüchtigen steht nur ein Getränk auf der Liste: Kleiner Feigling.



6 – NEU – Vormonat: -
ALIENS VS. PREDATOR 2 (Monolith/Vivendi Universal)
WURSTWASSER ist das In-Getränk der Aliens, deshalb sabbern die immer so unmotiviert aus dem Mund!





7 – Vormonat: 2
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE (Pyro Studios/Eidos)
SCHOKOMILCH hat der Green Beret als Kind verputzt, damit er auch morgen noch kraftvoll zustechen kann.

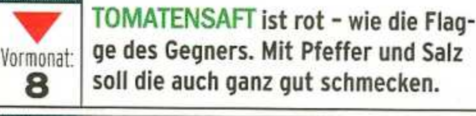




8 – Vormonat: 4
FIFA 2002 (EA Sports/Electronic Arts)
GLÜHWEIN im Stadion ist immer zu heiß oder zu kalt zum Trinken. Tipp: Flachmann mitnehmen.



9 – Vormonat: 8
UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
TOMATENSAFT ist rot – wie die Flagge des Gegners. Mit Pfeffer und Salz soll die auch ganz gut schmecken.





10 – Vormonat: 10
WIGGLES (SEK/Innonics/Infogrames)
ORANGENLIMONADE wollen die Wiggles nicht. Ohne Zwergenbier machen die Wichte keinen Finger krumm.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN IMPORTIEREN?

„Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren"

PC Games: Die US-Version von **Return to Castle Wolfenstein** ist in Deutschland weder indiziert noch beschlagnahmt, darf aber dennoch nicht verkauft werden. Warum?



RONALD SCHÄFER ist Geschäftsführer des Branchenverbands VUD.

Schäfer: §86a des Strafgesetzbuches stellt die Verwendung und Verbreitung von Kennzeichen nationalsozialistischer Organisationen unter Strafe.

PC Games: Worin besteht dann der Unterschied zwischen Spielen und Kinofilmen (etwa **Indiana Jones**, diverse Kriegsfilme)? Dort dürfen Symbole wie Hakenkreuze ja durchaus gezeigt werden ...

Schäfer: Bei Filmen ist die Anwendung der so genannten „Sozialadäquanzklausel" in aller Regel möglich. Das bedeutet, dass die Verwendung dieser Symbole als „der Kunst dienend" betrachtet wird und daher zulässig ist. Für den Bereich der Computerspiele gibt es bisher keine Entscheidung eines Gerichtes, die eine Ausdehnung dieser Privilegisierung auch für Computerspiele zulassen würde.

PC Games: Weshalb unterscheidet man nicht zwischen eindeutiger Verherrlichung und bloßer Abbildung etwa von Hakenkreuzen – etwa dann, wenn ein Spiel im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist?

Schäfer: Diese Unterscheidung würde der Bedeutung des Computer- und Videospiels durchaus gerecht. Insbesondere ist die unterschiedliche Behandlung der Medien Computerspiel und Film nicht ohne weiteres nachvollziehbar. In der Tat könnte man daher die Auffassung vertreten, dass die Verwendung zur Schaffung einer authentischen Umgebung innerhalb eines Computerspiels ebenfalls diese Vorschrift rechtfertigt.

PC Games: Welche Strafen drohen, wenn das Spiel privat im Ausland erworben und nach Deutschland eingeführt wird?

Schäfer: Es besteht für jeden, der das Produkt im Handgepäck nach Deutschland einführt, das hohe Risiko, dass die Zollbehörden das Produkt zunächst beschlagnahmen – und zwar ungeachtet dessen, ob die Einfuhr zum Zweck der Verbreitung oder ausschließlich für den privaten Gebrauch erfolgt. Ob es bei der Beschlagnahmung bleibt, muss im Zweifel im Rahmen eines Gerichtsverfahrens geklärt werden. Es muss jeder für sich selbst beurteilen, ob er diese Unannehmlichkeiten in Kauf nehmen will. Wesentlich klarer ist die Rechtslage für den Fall, dass ein Import auf dem Postweg erfolgt. Hier handelt der Versender gegen die Vorschrift des §86a und es ist davon auszugehen, dass das Produkt an der Grenze beschlagnahmt wird. Zuwiderhandlungen können mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe geahndet werden.



SIR-TECH IN NOT

Kein Jagged Alliance 3

In einem kürzlich veröffentlichten Interview hatte **Wizardry 8**-Designerin Linda Currie leider keine guten Nachrichten: Trotz bereits begonnener Arbeiten an **Wizardry 9** und **10** sowie **Jagged Alliance 3** werden diese Spiele wegen der finanziellen Schwierigkeiten von Sir-Tech nicht erscheinen. **Wizardry 8** (im Bild) ist in Deutschland derzeit nur als US-Import-Version zu bekommen und wird in den USA nur von der Kette Electronics Boutique angeboten. Allerdings laufen Verhandlungen über eine deutsche Version mit diversen Anbietern.

BE A STAR

Einmal Bro'Sis sein

Was Hila und Giovanni zustande bringen, können Sie schon lange: Blackstar Interactive bringt Ende Januar das Spiel zur RTL-2-Serie **Popstars** auf den Markt. Tanzend und singend sollen sich die Spieler durch Auswahlverfahren kämpfen und am Schluss einen Platz in der begehrten Teenie-Band Bro'Sis gewinnen. Das kann ja heiter werden – Test in PCG 03/02!



Tony Hawk 4 kommt!

Noch ist Teil 3 für den PC nicht erschienen, doch Activision arbeitet bereits an Tony Hawk's Pro Skating 4 (geplant für 2003).

Demos in Kellog's-Schachteln

Oft ist mehr drin, als man glaubt – also nicht erschrecken, wenn Ihnen beim Öffnen einer Kellog's-Smacks-, Frosties- oder Chocos-Schachtel ab sofort eine von sechs Mini-Demo-CDs entgegenpurzelt. Demos gibt es unter anderem zu Desperados, Alone in the Dark 4, Lucky Luke und fünf weiteren Infogrames-Titeln.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 177).

Platz 1

Eidos Soul Reaver





Haben Sie mit der hohen Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?

Eidos-Manager Anusch Mahadjer: „Wir wussten, dass Raziel aufgrund des ersten Teils einen hohen Bekanntheitsgrad besitzt, und haben von daher voll auf seine Wirkung als Key-Visual gesetzt. Hinzu kommt, dass die Anzeige die dem Titel entsprechende Atmosphäre kommuniziert. Die PC Games ist ein adäquater Transporter unserer Botschaften direkt an/für die Zielgruppe."

Platz 2

Creative Inspire 5.1 (Creative Labs)

Platz 3

Operation Flashpoint (Codemasters)

DAS ONLINE-ANGEBOT IHRER PC GAMES

Noch besser: www.pcgames.de

Ein noch größeres Informationsangebot erwartet Sie ab sofort auf www.pcgames.de. Den ganzen Tag über gibt's frische Spiele-News, dazu Tests, Vorschau-Berichte, Umfragen, Gewinnspiele und natürlich Komplettlösungen zum Download. Neu hinzugekommen: Leser-Tests, ein Quiz, mehr Foren-Funktionen, eine übersichtlichere Navigation (inklusive Genre-Einteilung wie im Heft), ein Terminkalender, Webcams und vieles mehr. Wichtigste Neuerung: Der Web-Auftritt unserer Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware** wurde in www.pcgames.de integriert – hier finden Sie nun zusätzlich Hardware-News sowie Tests. Überzeugen Sie sich selbst von dem Riesen-Informationsangebot, das Sie in diesem Umfang sicherlich kein zweites Mal im Internet finden dürften.





EIGENE SPIELERUBRIK

Ebay stockt auf

Wer gebrauchte Spiele und Hardware verkaufen oder günstig erwerben möchte, findet ab sofort eine eigene Rubrik beim Internet-Versteigerer Ebay: Unter „Go for Games" werden durchschnittlich mehr als 40.000 Auktionen durchgeführt.

CINEMAWARE-KLASSIKER

Nostalgie bei Blackstar

Unter dem Namen **Cinemaware Classics Digitally Collection** bringt Blackstar ab Februar 2002 mehrere Neuauflagen der legendären Softwareschmiede heraus. Der erste Teil der Serie enthält **Defender of the Crown** und **The three Stooges**, wobei beide Spiele mit Maussteuerung und modernisierter Grafik aufwarten. Der Preis wird bei jeweils 20 Euro liegen.







www.space-rat.de

TESTSTREIFEN

VideoSeven N110S



Der 19-Zoll-Monitor von VideoSeven (Tel.: 089-42080) arbeitet mit einer Horizontalfrequenz von 110 kHz. Die Bildschärfe, seine Helligkeit, Farbbrillanz und die Bildgeometrie sind für einen 300-Euro-Monitor besonders gut. Ein Geheimtipp für sparsame PC-Spieler.

WERTUNG 2,1

RioVolt

Er kostet rund 306 Euro und ist einer der bestausgestattesten CD/MP3-Player am Markt. Der RioVolt von SonicBlue (Tel.: 08151-2660) spielt MP3-CDs und Audio-CDs ab, besitzt ein Leuchtdisplay, ein eingebautes Radio und satte 480 Sekunden Anti-Shock beim MP3-Betrieb. Zwei AA-Batterien sorgen für 15 Stunden Hörspaß pur.

WERTUNG 1,7



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

DITTRICH DESIGN GAMECHOPPER

Der richtige Sitz für Rennfahrer



Lenkräder für den PC werden zur Befestigung an Schreibtischen stets mit Hebeln oder Schrauben geliefert. Die Sitzposition am Schreibtisch ist bei Rennspielen aber weder authentisch noch angenehm. Der Gamechopper von Dittrich Design (Tel.: 02324-906115) schafft hier Abhilfe: Sein raffiniertes Gerüst besitzt neben Sitzpolstern eine Metallplatte zur Montage eines Lenkrades. Die Pedale werden auf der verstellbaren Abstellfläche platziert. Der Gamechopper kostet rund 180 Euro und ist über die Webseiten www.gamechopper.com oder www.bigben-interactive.de (Tel.: 02271-498590) zu beziehen. Wenn Sie eines der Geräte gewinnen wollen, füllen Sie einfach unseren Fragebogen auf Seite 178 aus.

ABGEFAHREN Am Gamechopper lassen sich Lenkräder für PCs und auch für Spielekonsolen anbringen.

SITECOM NETWORK GAMERS KIT

Völlig vernetzt

Die neue Firma Sitecom (Tel.: 08161-787677) hat ein Paket aus zwei 10/100-MBit-Netzwerkkarten und einem acht Meter langen Netzwerkkabel im Angebot. Die PCI-Karten werden mit Treibern und einem mehrsprachige Handbuch geliefert und funktionieren unter allen Windows-Betriebssystemen. Das Netzwerkpaket kostet knapp 45 Euro.



STARTKLAR Das Network Gamers Kit enthält zwei 10/100-MBit-Netzwerkkarten für ein schnelles Netzwerk.

SPEEDLINK E-MAIL MOUSE

Günstige Leuchte

Von SpeedLink (Tel.: 01805-125133) kommt eine Maus, die den Eingang neuer E-Mails anzeigt, indem die Mausbasis und das Scroll-Rad über eine Diode beleuchtet werden. Mit einer Software können Sie auch die Überprüfungsintervalle eines oder mehrerer E-Mail-Postfächer festlegen. Die Drei-Tasten-Maus wird per PS/2-Stecker angeschlossen und kostet ca. 13 Euro.



ES BLINKT Die günstige E-Mail Mouse von SpeedLink leuchtet beim Eintreffen neuer Nachrichten.



CYBOARD PLUS

Funktastatur und -Maus

Das Eingabe-Set von Cherry (Tel.: 09643-18206) besteht aus einer Funk-Tastatur mit 19 Zusatztasten, einer Drei-Tasten-Funkmaus und einem PS/2-Empfänger. Die 2,4-GHz-Technik ermöglicht bis zu 16 wählbare Funk-Kanäle und eine Reichweite von 5 Metern. Die Kombination schlägt mit 127 Euro zu Buche.

TESTSTREIFEN



Sound Blaster 4.1 Digital

Creatives (Tel.: 0800-1815101) PCI-Soundkarte ist nicht mehr als eine alte Sound Blaster 128 mit einem digitalen Anschluss. Sie unterstützt zwar den 3D-Soundstandard EAX 1.0, die Version 2.0 oder A3D allerdings nicht. Für 36 Euro keine empfehlenswerte Anschaffung.

WERTUNG 3,0

QDI USBDisk

Auf den USBDisks von QDI (Tel.: 040-61135316) können Sie 32 MByte Daten problemlos von einem PC zum anderen schaffen und brauchen lediglich für Windows 98 den mitgelieferten Treiber. Geschrieben werden die Daten mit 600 KB/s, gelesen mit 950 KB/s. Ein USB-Kabel und eine Ledertasche gibt's für ca. 50 Euro gleich dazu.

WERTUNG 1,9



R440 Force Feedback Wheel

Das USB-Lenkrad von Saitek (Tel.: 089-467570) kostet rund 125 Euro und besitzt neben dem gummierten Lenker eine angenehm arrangierte Pedalerie. Die Touch-Sense-Technik von Immersion sorgt für ein überzeugendes Fahrgefühl, bei dem gleich zwei Force-Feedback-Effekte gleichzeitig vermittelt werden können.

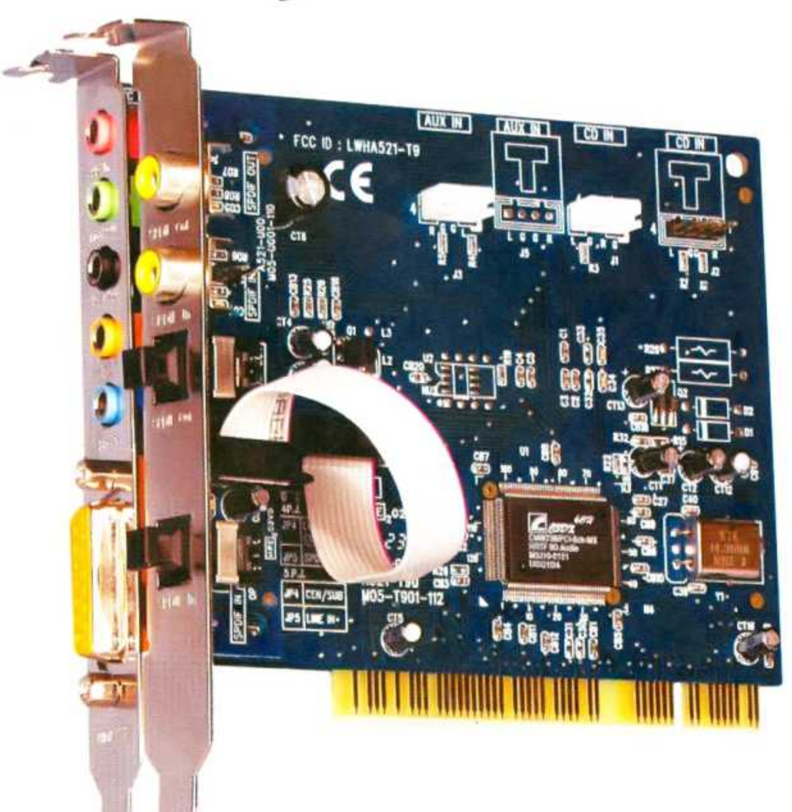
WERTUNG 2,2



TYPHOON ACOUSTIC SIX 5+1

Sechs Kanäle und guter Ton

Die Typhoon Acoustic Six 5+1 von Anubis (Tel.: 0681-988060) verwendet den bewährten CMI-8738-Soundchip in einer 6-Kanal-Version. Die Platine kann also in Verbindung mit einem entsprechenden Software-DVD-Player auch 5.1-Signale (Dolby Digital) dekodieren, über die analogen Ausgänge wiedergeben oder einfach zu einem Dolby-Digital-Verstärker weiterleiten. Am zweiten Blendblech befinden sich auch digitale Schnittstellen in optischer und koaxialer Ausführung. Für Spieler interessant ist die Unterstützung der aktuellen 3D-Soundbibliotheken EAX 2.0 und A3D. Die Acoustic Six 5+1 ist für knapp 76 Euro ab sofort im Handel erhältlich.



KRASSER KLANG Anubis stellt unter der Marke Typhoon eine 6-Kanal-Soundkarte her.



GELDBEUTELFREUNDLICH Der Sis315 ist sehr günstig und beherrscht sogar Hardware T&L.

SIS315 GRAFIKCHIP

Einsteiger-Grafikkarten

Der günstige Sis315-Grafikchip aus Taiwan soll nun auch in Deutschland die Herzen preisbewusster PC-Spieler höher schlagen lassen. Ebenso wie die GeForce2-MX-Serie von Nvidia unterstützt der Debütant Hardware T&L (DirectX 7). Innovision (Tel.: 02779-1400) bietet Grafikkarten mit dem neuen Chip in Varianten mit 32, 64 und 128 MB SDR-SDRAM an. Kostenpunkt: zwischen 40 und 80 Euro.

BLUE LIGHTNING RACING WHEEL

Lenkrad für PC und PlayStation

Interact (Tel.: 01805-125133) hat mit dem Blue Lightning Racing Wheel ein Lenkrad im Angebot, das Sie per Gameport-Anschluss mit Ihrem PC und über einen separaten Stecker auch mit einer PlayStation 1 oder 2 benutzen können. Den Betriebsmodus wechseln Sie über einen Schalter an der Lenkradfront. Das Gerät besitzt zwölf Tasten, gummierte Griffflächen und kostet mit Pedaleinheit rund 40 Euro.

MULTIFORMAT Das Blue Lightning besitzt zwei Anschlüsse: einen für den PC, den anderen für die PlayStation.



IMRI TFT15.1

Flachbildschirm und Fernseher

Batavia Multimedia (Tel.: 08546-9190) verkauft einen 15-Zoll-TFT-Bildschirm mit eingebautem TV-Tuner. Durch eine mitgelieferte Fernbedienung bedienen Sie den flachen Fernseher. Die Reaktionszeit des Monitors liegt bei zirka 30 Millisekunden und ist für flotte 3D-Spiele ausreichend. Der schlanke Fernsehmeister wird für 770 Euro angeboten.

FLACH WIE EINE FLUNDER Mit dem TFT15.1 können Sie sich eine TV-Karte sparen.



Die Spiele des Jahres

Nach zwölf Monaten mit Tests und Urteilen von Redakteuren geben zum Jahresabschluss allein die Leser den Ton an. **Dies sind Ihre Tops und Flops 2001!**

Ein riesiger Rummel um **Black & White** bestimmte die erste Jahreshälfte: Mehrseitige Vorschauberichte in allen Magazinen kündigten es an, Websites beschäftigten sich täglich in ausführlichen Meldungen mit dem Ausnahmeprodukt von Peter Molyneux, die Spieler wurden immer gespannter. Dann erschien **Black & White** – und es war ein Spiel, nur ein Spiel. Viele Käufer schien das zu überraschen, jedenfalls verliehen sie ihrem Ärger lauthals Ausdruck. Andere liebten **Black & White** für seine neuen Ideen, auch wenn die erhoffte weltverändernde Spielerevolution ausgeblieben war. Bis heute sind die Lager gespalten, wie unsere Umfrage belegt.

In der zweiten Jahreshälfte wurde der Taktik-Shooter **Operation Flashpoint** zum größten Streitthema und damit die Frage, wie realistisch Kriegsspiele sein dürfen, zur meist gestellten in vielen Internetforen. Währenddessen verkaufte sich **Operation Flashpoint** still und heimlich in rekordverdächtigen Stückzahlen. Einen zweiten Action-Hit indizierte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, nachdem schon über 100.000 Versionen verkauft waren. **Commandos 2** wurde zum kalkulierten Erfolg. Als weniger vorhersehbar konnte der Siegeszug der **Wiggles** gegen **Die Siedler** gelten. PC Games hatte den Tunnelzwergen zwar schon im Vorfeld gute Noten prophezeit. Ob das Publikum den Titel auch annehmen würde, war dagegen äußerst unsicher. Bemerkenswert ist die enorme Zahl deutscher Produkte, die sich in diesem Jahr für die vorderen Chart-Plätze qualifizieren konnten: Da waren die **Wiggles**, da war **Gothic**, da war **Aquanox**. Ob sich diese Entwicklung im nächsten Jahr fortsetzt? DANIEL CH. KREISS



Bestes Echtzeit-Taktikspiel

High Noon – Cowboy gegen Green Beret. **Desperados** hat im Duell der Taktik-Giganten nur gegen **Commandos 2** den Kürzeren gezogen. Als Geheimtipp konnte sich **Fallout Tactics** im Wettbewerb behaupten.

Enttäuschung des Jahres

Black & White ist das zweitbeste Spiel überhaupt, die größte Innovation, der beste Aufbautitel – und die größte Enttäuschung.

Bestes Echtzeit-Strategiespiel

Empire Earth liegt bei den Strategen vorne. Abgeschlagen dahinter: **Emperor – Schlacht um Dune** sowie **Mech Commander 2**.

Bestes Rollenspiel

Gutes aus Deutschland: Die Gefängniswelt von **Gothic** begeistert die meisten Rollenspieler. Auf den Plätzen: **Anachronox** und **Pool of Radiance 2**.



Bestes Sci-Fi-Action-Spiel/Beste Simulation

U-Boote vor **Comanche 4** und **Mech Warrior 4**. **Aquanox** erhält dazu Sonderpreise in den Kategorien „Beste Grafik" und „Bestes Spiel aus Deutschland".



Spiel des Jahres

Operation Flashpoint ist ein Phänomen – kein anderer Titel wurde 2001 so sehr diskutiert, verdammt und zu Recht gefeiert. Dahinter: Die Strategietitel **Black & White** und **Commandos 2**.



Bestes Online-Spiel

Die begeisterte Community hat wie erwartet entschieden: **Counter-Strike** ist unumstritten die erste Online-Wahl. Damit schlägt es **Tribes 2** und **Everquest** klar.



Überraschung des Jahres

Sie grölen, saufen und kiffen. Aber sie arbeiten auch hart, forschen und machen Kinder. Dass die **Wiggles** so auftrumpfen würden, damit hatten nur wenige Leser gerechnet.

Bestes Aufbau-Strategiespiel/WiSim

1. **Black & White**
2. **Wiggles**
3. **Stronghold**
4. Tropico
5. Fußballmanager 2002

Bestes Sportspiel

1. **FIFA 2002**
2. **NHL 2002**
3. **Tony Hawk's Pro Skater 2**
4. NBA Live 2001
5. Madden NFL 2002

Bestes Adventure

1. **Flucht von Monkey Island**
2. **Myst 3**
3. **Stupid Invaders**
4. Atlantis 3
5. Das Geheimnis der Druiden

Bestes Add-on

1. **Diablo 2: Lord of Destruction**
2. **Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal**
3. **C&C: Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache**
4. Sudden Strike Forever
5. Die Sims: Hot Date

Sonderpreis Innovation

1. **Black & White**
2. **Operation Flashpoint**
3. **Wiggles**
4. Microsoft Train Simulator
5. Battle Realms

Anbieter des Jahres

1. **Activision**
2. **Electronic Arts**
3. **Vivendi-Universal**
4. Codemasters
5. Eidos Interactive
6. Infogrames
7. Virgin Interactive
8. Take 2
9. Phenomedia
10. Fishtank
11. CDV
12. Microsoft
13. Ubi Soft
14. Jowood
15. THQ

Bestes Rennspiel

F1 Racing Championship geht vor **F1 2001** über die Ziellinie. Neben den Boliden der Königsklasse etwas untermotorisiert, landet **Rally Trophy** nur auf dem dritten Platz.



„Gibt's hier auch Gewürze?"

Zwischen den Jahren kratzen Software-Verkäufer am Wahnsinn. **Die Kunden werden mehr, die Hektik größer, die Fragen seltsamer.**

Eins, zwei, viele. Wie Pakete, die von einem Förderband plumpsen, lädt die Rolltreppe im Nürnberger Saturn Menschen in der zweiten Etage ab – da, wo die Computerspiele sind. Das Weihnachtsgeschäft hat begonnen. Ein junger Mann schiebt seine rot getönte Sonnenbrille von der Nase auf die Stirn, staunt: „Boah! Warum gibt's bei uns nicht solche Läden?“ Dem Dialekt nach kommt er vom Land, zwischen den Sonderangeboten taucht er ab.

Kurz darauf landet eine Frau in der Abteilung, zwischen den Fingern einen knittrigen Zettel. Etwas unsicher schaut sie sich um, geht auf die hoch getürmte Pyramide aus **Empire Earth**-Packungen zu, stoppt, guckt wieder. Als sie einen Verkäufer entdeckt, hält sie ihre Notiz steif vom Körper weg: „Entschuldigung, haben Sie das? So ein ‚**Starship Troopers**' für den PC?“ „Klar, hier lang“, antwortet der Mann, auf dessen Namensschild Markus Matyssek steht. Er führt sie zur richtigen Stelle. Mit dem Spiel unter dem Arm dankt die Frau und flüchtet zur Kasse. Puh, geschafft. Ihre Erleichterung ist sichtbar – unterm Christbaum wird das bestellte Geschenk liegen. Bei solchen Problemchen weiterzuhelfen gehört zu Markus' Aufgaben – so wie das Prüfen neuer Lieferungen und das Füllen von Lücken im Regal. Mögliche Bestseller schichtet er zu auffälligen Haufen. Was Markus nervt, das sind Anliegen, mit denen Leute antanzen, weil sie eben nicht rechtzeitig gefragt haben. „Erst kaufen sie ein Spiel mit moderner Grafik“, erzählt er. „Bald kommen sie wieder: ‚Das läuft auf meinem P 166 nicht.' Ohne 3D-Karte. So was passiert täglich.“ Trotzdem sagt Markus brav sein ABC auf: „Wir tauschen dann um. Der Kunde ist das Wichtigste.“ Er trägt eine Weste mit Firmen-Logo, außerdem am Gürtel ein Haustelefon, das immer dann klingelt, wenn einem Kollegen etwas unter den Nägeln brennt. So alle fünf Minuten.

Markus rennt von einer Ecke in die andere, ordnet Spiele, antwortet auf Fragen, ordnet Spiele, antwortet auf Fragen. Kunden wuseln wie Ameisen durchs Stockwerk. Ein Mann tritt heran. „Ist das hier das Richtige?“ Ohne ein Hallo streckt er Markus ein verpacktes Kabel hin. Wofür er das Kabel benötigt, verrät er nach zwei weiteren Sätzen. Ja, er hat das Richtige. Gleich darauf kommt ein Mädchen näher, das eine Karaoke-CD-ROM mit Weihnachtsliedern sucht. Ein älterer Herr wundert sich, ob man ein Partitionsprogramm wirklich so benutzen könne, dass der Computer glaube, er habe zwei Festplatten drin. Dann würde man „ja nämlich nur noch eine brauchen und hätte wieder einen Anschluss frei. Für einen Brenner oder so.“ Und noch ein Mann erläutert unaufgefordert, er werde jetzt zwar **Die Sims** und die Erweiterung **Living Large** kaufen, doch den zweiten Zusatz **Hot Date** auf keinen Fall. Der sei woanders bis Silvester 49 Pfennige billiger. „Ich hätte ihm den Preis schon auch reduziert“, seufzt Markus. „Aber der wollte gar nichts mehr hören. Kann man nichts machen.“ Ratlos steht er vor Kunden, die inmitten von Softwarepackungen unbedingt Batterien, Musik-CDs oder Monitore haben wollen. Sorry, falsche Abteilung.

Zweimal am Tag stempelt Markus aus, um im kleinen Ruheraum Zigarettenpause zu machen. Schnell eine rauchen, mit Kollegen quatschen. Im Fernseher eine Talk-Show, die keiner beachtet, Getränke aus dem Automaten. Ob er sich einen anderen Job wünsche? „Ich täte das hier sicher nicht, wenn es mir keinen Spaß machen würde.“ Er sei Zocker, er könne niemals „Telefone oder so was verkaufen“. Bevor der Stress abflacht, kommen im Frühjahr noch die Inventur und die Umtauschwelle, denn nur wenigen Eltern gelingt es im ersten Anlauf, die Wünsche ihrer Kids zu erfüllen. Immerhin, an den geregelten Arbeitszeiten wird bei Saturn auch während des Winter-Tohuwabohus nicht gerüttelt.

Anders in kleinen Fachgeschäften wie Fun Media. Dessen Inhaber Jens Hartmann ist rund ums Jahr 80 Stunden pro Woche damit beschäftigt, seinen Laden gegen die großen Ketten zu behaupten. Abseits der Innenstadt befindet sich Fun Media in einer glasüberdachten Passage; Farne und Gummibäume verstecken den Eingang. Dass hier kein Durchlaufverkehr entsteht, ist so offensichtlich wie die Tatsache, dass hier andere Leute einkaufen als bei Saturn. Zehn, zwölf Jungs und junge Männer stehen mit kritischem Blick vor einer PlayStation 2, einer Xbox und einem Nintendo GameCube, sitzen am PC, um **Red Hammer**, das gerade erschienene Add-on für



BERATER Markus Matysseks Kunden suchen Hilfe bei der Orientierung im riesigen Kaufhausangebot.



NACHSCHLAG Sobald sich die Produktreihen in einem Regal lichten, wird aufgefüllt.



STAPELWEISE Jeden Morgen müssen neu angekommene Waren einsortiert werden.

PAUSE Im Dachgeschoss treffen sich die Angestellten, um kurz Luft zu holen.

Fotos: Kristina Kreiss



SELF-MADE Bevor Jens Hartmann seinen Laden eröffnete, hatte er in einem Krankenhaus gearbeitet.

HINTERZIMMER An verkabelten PCs spielen Jugendliche im Netzwerk.

FACHGESPRÄCH Wer im Einzelhandel kauft, weiß meist, was er will.

BASTLER Er berät seine Kunden und managt den Laden. Nebenher schraubt er bestellte Systeme zusammen.

Operation Flashpoint zu testen, wiegen Prozessor-Kühler in der Hand oder fachsimpeln über neue Mäuse – deren Auflösung und Abtastfrequenz. Man kennt sich aus, diskutiert. Vor der Kasse liegen neben Computermagazinen auch Schokoriegel und Chips aus: Nahrung für die Netzwerkzocker im Hinterzimmer. „Kurz. Gleich. Moment.", gibt Jens gerade auf jede Frage nach seiner Meinung zurück. Für gewöhnlich antwortet er ausführlich. Das ist es, was ihn beliebt macht. Aber jetzt sortiert er seine Kundenkartei, trägt neue Vorbestellungen für **Counter-Strike: Condition Zero** ein. Neben dem, was ein Verkäufer üblicherweise tut, kümmert er sich ums Management, telefoniert Spiele-Herstellern hinterher, die mit Lieferungen im Verzug sind, importiert Programme, die in Deutschland nicht erhältlich sind. Mehr noch: Jens schraubt auf Bestellung PC-Systeme zusammen und Konsolen so um, dass auch japanische Software damit läuft. Er aktualisiert täglich die Fun-Media-Website, richtet Partys bis spät nachts aus, lädt seine Stammkunden zu Neujahr ins Kino ein. Der gelernte Medizintechniker zimmert sogar seine eigenen Regale, denn der Laden „platzt aus allen Nähten." Und Schreiner sind teuer. Für indizierte Spiele und Porno-Software hat Jens ein Separee mit automatisch schließender Türe eingerichtet, weil er den Jugendschutz nicht anderen überlassen will: „Einmal kam hier ein Vater mit seinen Kindern rein – sechs und acht Jahre alt", erzählt er. „Der Typ wollte mit denen **Counter-Strike** spielen." Jens lacht: „Ich hab' ihn rausgeschmissen."

Zwei Angestellte helfen an diesem Tag im Laden. Einer vorne bei der Beratung, eine hinten in der Buchhaltung. Trotzdem wirbelt der Inhaber wie besessen durch die Gegend, macht Rechnungen fertig, gibt Lösungstipps zu Spielen, telefoniert mit jemandem, der eine ganze PlayStation-2-Ladung in die Tschechei ordern möchte – am liebsten ohne Vorauszahlung. Zwischendurch fragt ein 14-Jähriger: „Du, Jens, kann ich dieses **Sturmovik** mal ausprobieren?" Die Kids duzen Jens oder nennen ihn „Chef".

> Ein anderer wollte - wohl **inspiriert von den Angeboten im Erwachsenenbereich** - Netzstrümpfe kaufen.

Aber auch bei Fun Media tauchen Menschen mit seltsamen Vorstellungen auf. „Die sind auf der Suche nach Waschmaschinen und so was", sagt Jens. Achselzuckend guckt er nach links und rechts auf Spiele, Lautsprecher, Joysticks. Einer habe sogar mal einen Pizza-Snack aus dem Schrank vor der Kasse gegriffen und gefragt, ob es hier auch Gewürzkräuter gebe. Ein anderer wollte – wohl inspiriert von den Angeboten im Erwachsenenbereich – Netzstrümpfe kaufen. Die hätte er nicht da, hat Jens damals geantwortet, aber er könnte sie bestellen. Leider musste er den erfreuten Herrn dann aufklären, dass er einen Witz gemacht hatte. Wahnsinn kennt keine Jahreszeiten. DANIEL CH. KREISS

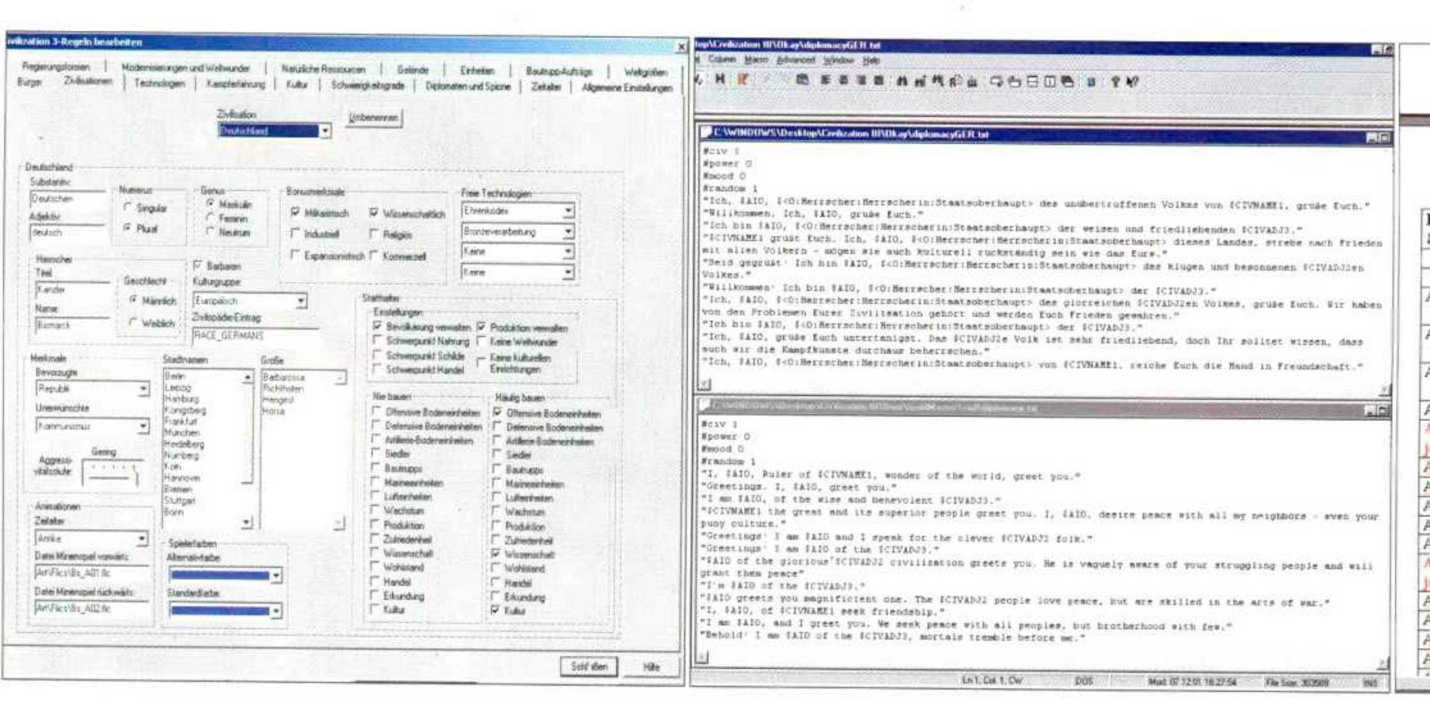


Sprach-behinderung

Fans wollten Civilization 3 ins Deutsche übersetzen. Dass ihnen dies untersagt wurde, kann einem Leid tun. Trotzdem war das Verbot richtig.

Weil ihnen die Wartezeit bis zur Veröffentlichung der offiziellen deutschen Version von **Civilization 3** zu lang erschien, taten sich über ganz Deutschland verteilte Spieler auf einer Website zusammen, um eine eigene Übersetzung zuwege zu bringen. Nachdem sie das Installationsverzeichnis des Strategietitels gründlich durchsucht hatten, wussten sie, dass viele Texte in offen zugänglichen Dateien standen. Eine nach der anderen nahmen sie sich also vor und nach eigener Aussage hatten sie bereits 46 Prozent aller vorhandenen Worte übersetzt, als Post in den Briefkästen der Projektleiter lag. Auf den Umschlägen die Adresse von Infogrames – des Vertriebs, der die Lizenzrechte an **Civilization 3** hält. In den Umschlägen Unterlassungsbescheide. Groß war die Aufregung: In Internetforen beschwerten sich die Macher, sie hätten doch rechtzeitig den Kontakt zu Infogrames gesucht, aber keine Antwort erhalten und das als Okay verstanden. Sympathisanten gaben Rückendeckung, es sei doch prima, dass **Civilization 3** endlich übersetzt werde. Doch nicht alles, was gut gemeint ist, ist tatsächlich gut.

Das Problem: Weder hatten sich die Fans von Infogrames daraufhin prüfen lassen, ob sie die nötigen Fähigkeiten besitzen, sprich: ob sie das Englische perfekt beherrschen und über Programmierkenntnisse verfügen. Noch waren die Fans überhaupt um Hilfe gebeten worden. Infogrames hatte ih-



ABGESCHIRMT In solchen Programmfenstern wird die Übersetzungsarbeit geleistet.



AUFTRAG Peter Richter arbeitet bei Effective Media schon seit dem Sommer 2001 an der Lokalisierung von Civilization 3.

nen keinerlei Auftrag erteilt. So war es nicht nur unsinnig, die Übersetzung auf eigene Faust zu beginnen, sondern auch illegal. Urheberrechtsverletzung ist strafbar.

Wie gewissenhaft eine Firma ihre Spiele übersetzt, prägt ihren Ruf in erheblichem Maße. Infogrames' Reaktion ist daher nur verständlich. Schon seit Juli 2001 sind sechs Profis mit einer autorisierten Lokalisierung beschäftigt. Peter Richter, der das zuständige Übersetzungsbüro Effective Media leitet, fühlt zwar mit den gestoppten Freizeitdolmetschern. Allerdings fügt er hinzu: „Die Jungs wären höchstens an 80 Prozent der Texte überhaupt herangekommen. Der Rest ist in Programmdateien verschlüsselt." Auch wären bei der privaten Aktion wichtige Elemente einfach englisch geblieben: das ins Spiel integrierte Nachschlagewerk, die Hilfsfunktion sowie das Handbuch.

Richter fragt sich darüber hinaus, wie gut das Ergebnis eines Teams gewesen wäre, das sein Vorgehen über das Internet organisiert: „Lauter Übersetzer, die ohne Absprache untereinander arbeiten? Das kann eigentlich nicht hinhauen. Einer macht aus ‚village' ein Dorf, der nächste eine Siedlung, noch einer ein Örtchen." Darauf öffnet Richter eine Datenbank, in der Effective Media exakt festhält, welcher Begriff in **Civilization 3** mit welchem deutschen Wort zu übersetzen ist. Die Liste füllt mehrere Seiten.

Besondere Lokalisierungsschwierigkeiten stecken in unserer Grammatik, denn **Civilization 3**-Texte werden mithilfe von Variablen generiert, was auf Englisch einwandfrei klappt. Da heißt das Adjektiv zu „Germany" eben „german". Egal, in welchem Kontext – der PC kann das Wörtchen automatisch einfügen. In unserer Sprache gibt es Varianten: deutsch, deutsche, deutscher, deutsches und so weiter. Für die Variable können die Übersetzer deswegen nur „deutsch" festlegen und müssen in jedem einzelnen Satz die erforderliche Endung noch von Hand ergänzen. Dazu kommen ganz banale Tücken: Zum Beispiel sprengt manches Wort einfach den Platz, der ihm auf dem Bildschirm zur Verfügung steht. Dann hilft kein Zetern – ein anderes muss her.

Qualitätssicherung ist der wichtigste Schritt bei jeder Lokalisierung und im Falle von **Civilization 3** mit 180.000 Wörtern besonders kompliziert. Zum Vergleich: Ein Actionfilm enthält rund 10.000. Undenkbar, dass Fans in der Lage sind, eine solche Aufgabe routiniert zu stemmen. DANIEL CH. KREISS



DELL™ Performance PC DIMENSION™ 4400

NEU

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **266 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 266 DDR-SDRAM, 266 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM nur 116 €
- **64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
- **DVD/CD-RW Combo Laufwerk** mit 8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- 16 bit Sound
- Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 1.639 €.

1.299 €
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz 1.399 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2 GHz 1.649 €

Finanzierung schon ab 42 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 319 €



4623 – D510102

DELL™ Professional PC DIMENSION™ 8200

Sparen Sie 50 € bei Internet Bestellung.

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2,2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM nur 174 €
- **64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
  64 MB nVidia GeForce3 Ti200 Grafikkarte nur 116 €
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk** mit 8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- 16 bit Sound
- Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 1.639 €.

1.299 €
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz 1.399 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,2 GHz 1.899 €

Finanzierung schon ab 42 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

15" TFT Display E151 FP
Auflösung 1024 x 768, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 70°/ V 55°
nur 469 €



4623 – D900102

DELL™ Gamer PC DIMENSION™ 8200

Sparen Sie bis zu 50 € bei Internet Bestellung.

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2,2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 64 MB nVidia GeForce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte
  64 MB nVidia GeForce3 Ti500 4x AGP Grafik mit TV Out nur 174 €
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **24x/10x/40x CD-RW Laufwerk**
- **Aufpreis für DVD + RW Laufwerk nur 243 €**
- Creative Labs Sound Blaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 395 Stereo-Aktiv-Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 2.039 €.

1.699 €
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2 GHz 2.049 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,2 GHz 2.299 €

Finanzierung schon ab 55 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P992 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S.,
107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 529 €



4623 – D910102

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Service:
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000



DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8200

Sparen Sie 50 € bei Internet Bestellung.

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2,2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **1024 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti500 4x AGP Grafikkarte mit TV Out**
- DVD + RW Recorder – zum brennen von DVDs
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 695 Stereo-Aktiv-Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- IEEE 1394 „Firewave" Controller Karte
- Optional 10/100 Netzwerkkarte nur 35 €
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], **MS Office XP Professional** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Preis inkl. MS Windows® XP Pro (OEM) 2.989 €.

2.899 €
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2 GHz 3.149 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,2 GHz 3.399 €

Finanzierung schon ab 95 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" TFT Display 1702P
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 929 €



4623 – D920102

DELL™ Peripherie-Geräte

Lexmark Z33
9 S./Min. s/w, 5 S./Min Farbe, 2400 x 1200 dpi
69 €



Canon S400
Niedrige Verbrauchskosten durch Single Ink Technologie, 9 S./Min. s/w, 4 S./Min Farbe, 1440 x 720 dpi
129 €



Lexmark LaserJet E210 Laserdrucker
12 S./Min. s/w
259 €



HP ScanJet 4400
1200 dpi, 48-Bit
136 €



MS Office Keyboard
Spezielle Office Tasten, Single Touch Pad, 12 Zusatztasten
65 €

MS Intelli Mouse Explorer
59 €



AVM FRITZ! Card PCI v2.0
79 €

Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
www.dell.de/dellware
Versandkosten nur 10 €.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte
- Digitale (IEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro - die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bilden gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 349 €



Microsoft® Side Winder Game Pad Pro
nur 35 €



Microsoft® Side Winder Force Feedback Wheel Pro
Ein völlig neues Spielgefühl
nur 125 €

ZIP Built-In Laufwerk
Ihre wichtigen Daten mit Hilfe von Zip Built-In organisieren, gemeinsam nutzen und verwalten. 250 MB
nur 119 €



Philips cSmart SVI
1000 ANSI Lumen, 6000 Std. Lampen-Lebensdauer, SVGA, 3,6 kg
nur 3.025 €



VALUE
Schneller am Ziel dank E-Value™
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/2 01 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/56 76 08 Geschäftskunden, Tel. 01 79/56 76 07 Privatkunden, Fax 01 79/56 76 05, Internet: www.dell.at

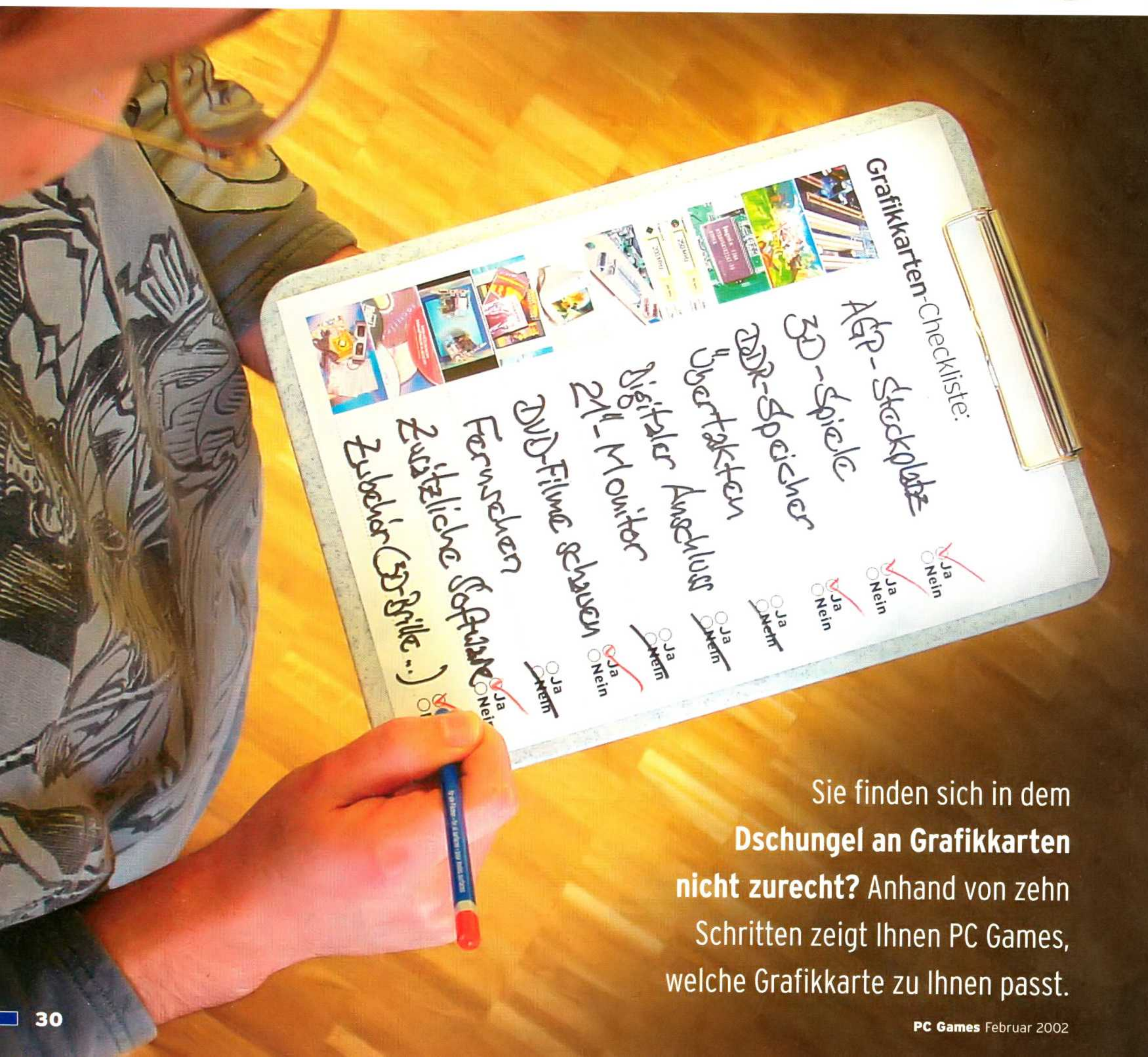
Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch



0800/2 01 33 55* **www.dell.de**

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

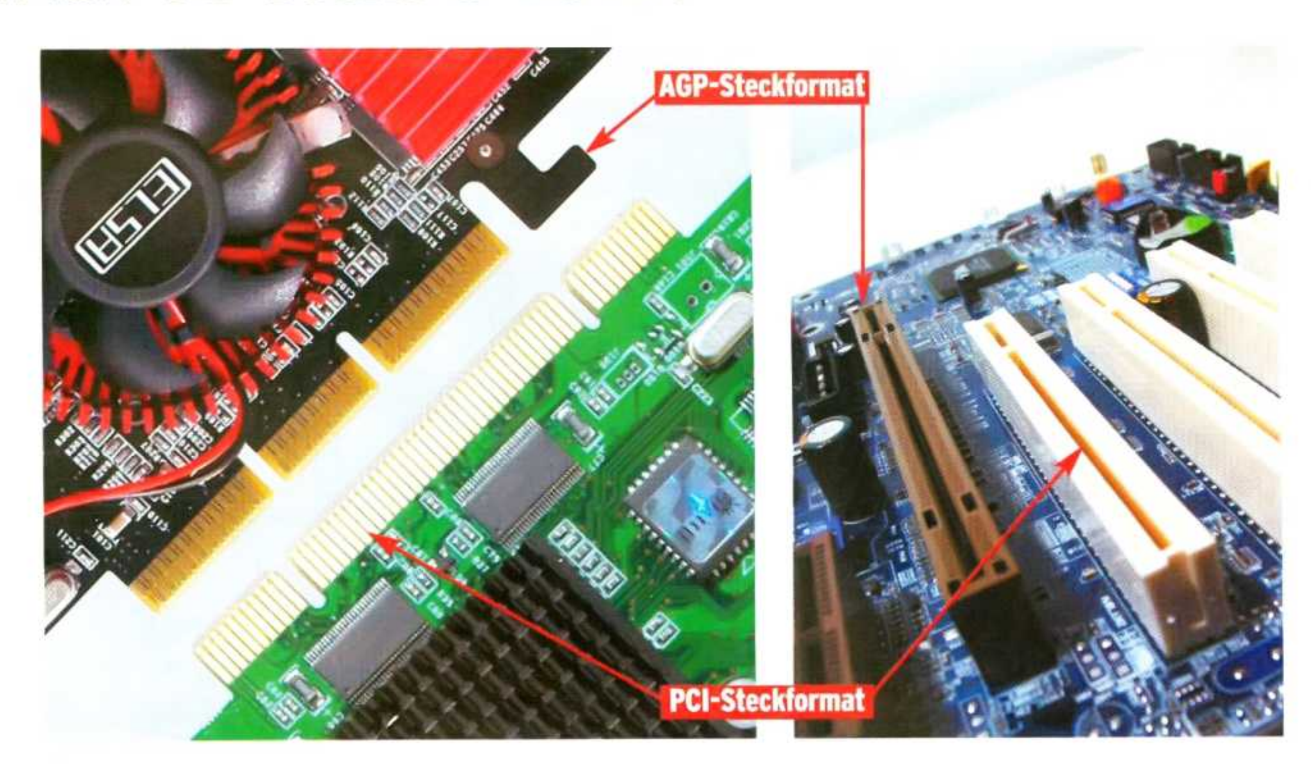
In 10 Schritten zur **optimalen Grafikkarte**



Sie finden sich in dem **Dschungel an Grafikkarten nicht zurecht?** Anhand von zehn Schritten zeigt Ihnen PC Games, welche Grafikkarte zu Ihnen passt.

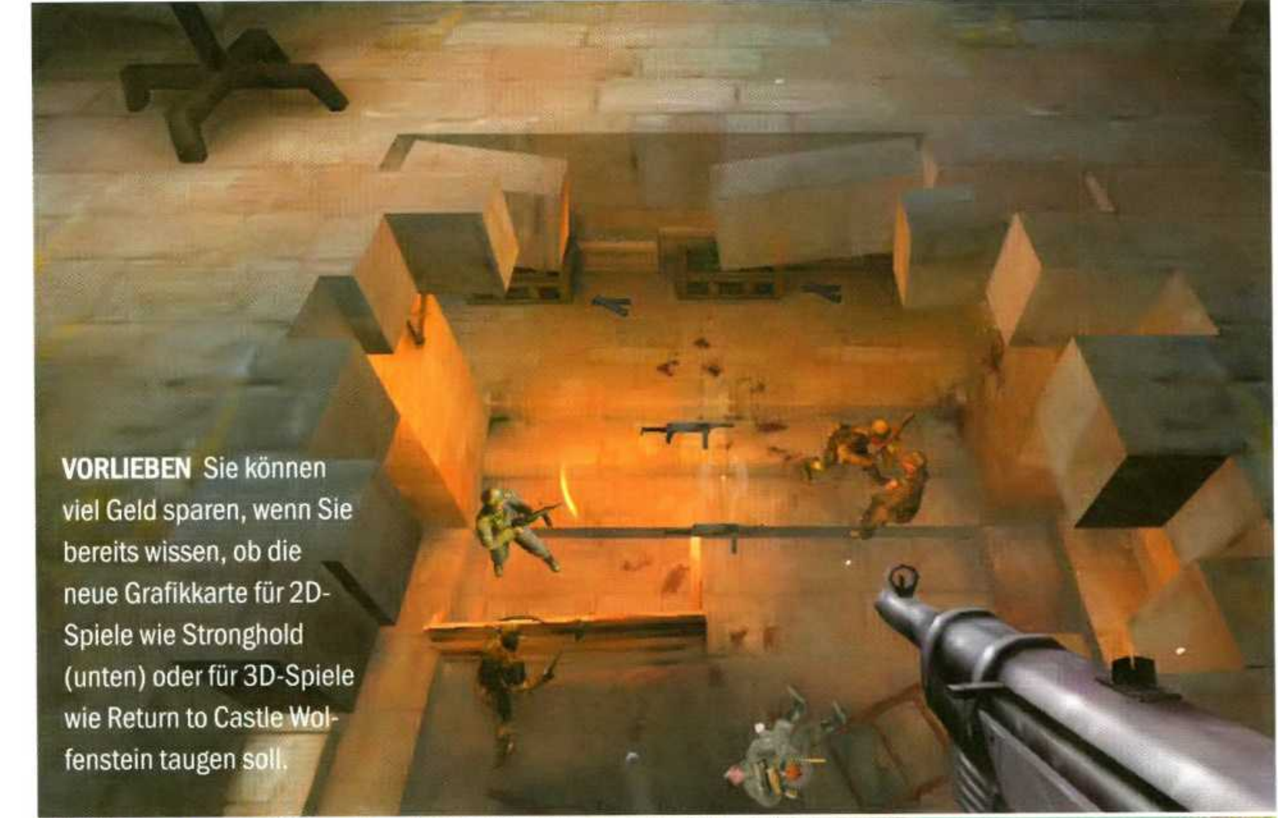
1 Welche Grafikkarte **habe ich?**

Um herauszufinden, welche grafischen Verbesserungsmöglichkeiten Ihr PC aufweist, müssen Sie zunächst einmal herausfinden, welches Steckformat die neue Grafikkarte nutzen sollte. Hierzu schrauben Sie Ihren PC auf und schauen nach, wo das Monitorkabel angeschlossen ist. Bei einer integrierten Grafikkarte befindet sich selbige direkt auf der Hauptplatine. Solche Lösungen sind nicht sehr leistungsstark, nutzen den Hauptspeicher des PCs und sind im Grunde nur für Bürorechner zu empfehlen. Sie können allerdings auch eine Grafikkarte vorfinden, die in einem weißen PCI-Steckplatz ruht. Solche Platinen sind für die meisten Spieler mit Onboard-Grafik die einzige Aufrüstmöglichkeit, da meist der braune AGP-Steckplatz fehlt. An ihm kommen Fans von flotten 3D-Spielen nicht vorbei, denn die schnellsten Grafikkarten gibt es ausschließlich in AGP-Ausführung.



2 **Was spiele ich** am liebsten?

Wenn Sie sich Ihre Freizeit am liebsten mit **Zoo Tycoon**, **Die Siedler 4**, **Civilization 3** oder den **Sims** vertreiben, brauchen Sie nicht viel Geld zu investieren. Grafikkarten im Preisbereich von bis 100 Euro reichen sogar aus, um aktuelle Budget-Spiele wie **Indiana Jones and the Infernal Machine** zu spielen. Bei reinen 2D-Spielen kommt es vielmehr auf die Taktfrequenz des Hauptprozessors und die Menge an Hauptspeicher an. Wer ausschließlich 2D-Spiele mag, der darf gleich zu Schritt 4 übergehen. Spielen Sie hingegen auch oder nur 3D-Neuheiten wie **Empire Earth**, **FIFA 2002**, **Return to Castle Wolfenstein** oder **Aquanox**, dann sollten Sie beim Grafikkartenkauf sorgfältig vorgehen und weiterlesen. Nur wenige Fans von 3D-Titeln wissen, dass sie bei der Wahl einer neuen Karte auch die Geschwindigkeit ihres Hauptprozessors mit einkalkulieren müssen. Da beide Komponenten bei 3D-Spielen eng zusammenarbeiten, sollten diese auch leistungstechnisch aufeinander abgestimmt sein. Wer noch einen Pentium III mit 500 MHz besitzt, ist daher selbst mit einer teuren GeForce3 schlecht beraten. Die schnelle Grafikkarte müsste in 3D-Spielen stets auf die Informationen des Hauptprozessors warten. Andersherum können Sie auf einem Athlon XP 1.700+ mit einer GeForce2-MX400 sicherlich 3D-Spiele genießen; seien Sie sich jedoch darüber im Klaren, dass hier die langsame Grafikkarte den Flaschenhals darstellt. Halten Sie sich bei der Auswahl einfach an die abgebildete Tabelle – oder, um bei unseren Beispielen zu bleiben: Die GeForce2 MX400 gehört in den Pentium III, die GeForce3 in den Athlon XP 1.700 (oder besser). Besonders interessant für Spieler mit Weitblick sind Grafikkarten, die auch die neuen Grafikfeatures von DirectX 8 unterstützen. Grafikkarten mit diesen Fähigkeiten basieren entweder auf einem GeForce3-Chip oder dem Radeon 8500 von Ati und zählen zu den teuersten Platinen auf dem Markt. **Aquanox** und einige andere Spiele unterstützen die Technik bereits, **Doom 3**, **Unreal 2** und das Rollenspiel **Neverwinter Nights** werden im nächsten Jahr folgen.



VORLIEBEN Sie können viel Geld sparen, wenn Sie bereits wissen, ob die neue Grafikkarte für 2D-Spiele wie Stronghold (unten) oder für 3D-Spiele wie Return to Castle Wolfenstein taugen soll.



Was muss ich beim **Grafikspeicher beachten?** 3

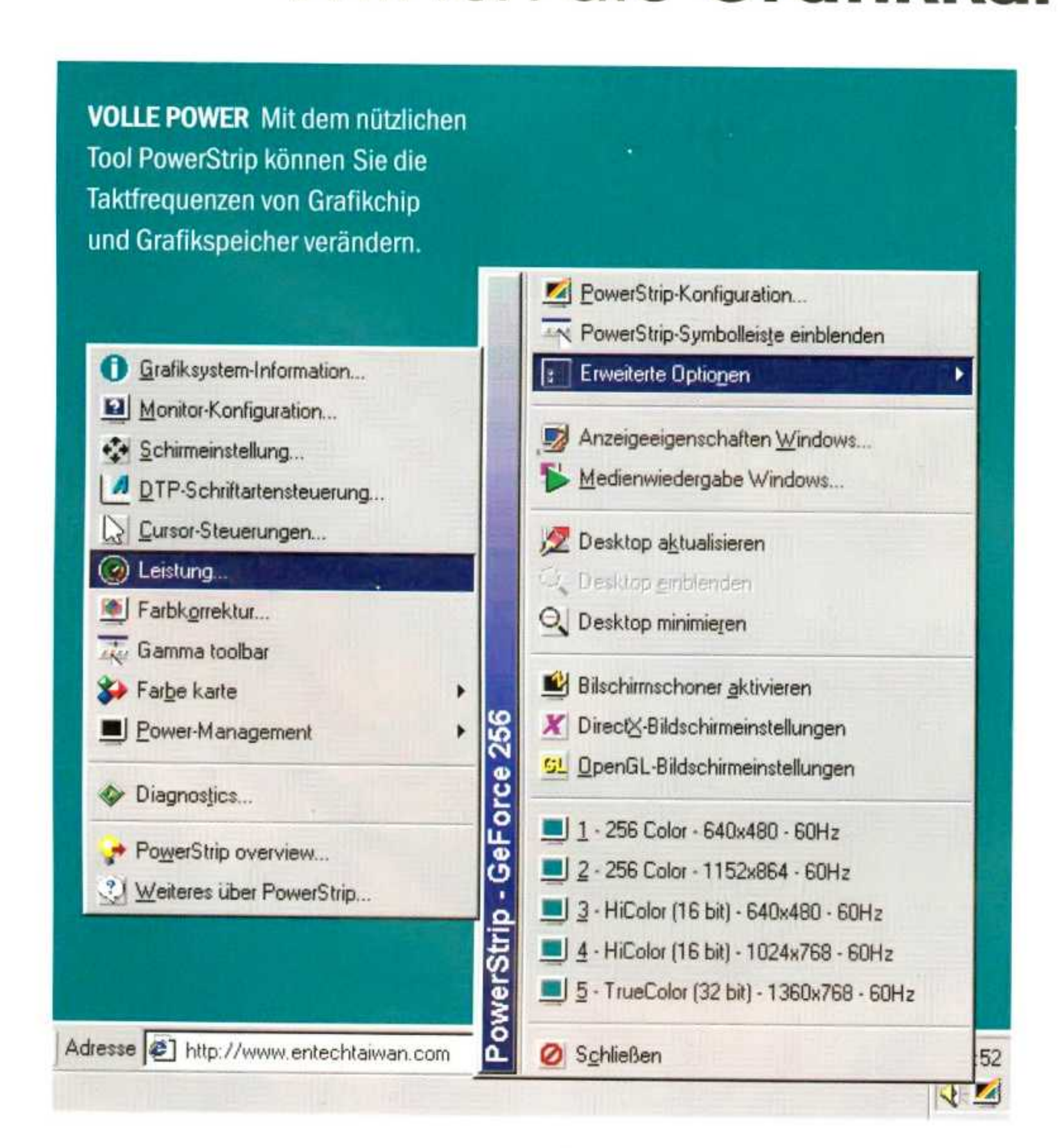
PERFORMANCE ZÄHLT Bei Grafikkarten spielt die verwendete Speicherart eine große Rolle. DDR-Speicher zählt bei den Hochleistungsplatinen mittlerweile zum Standard.



Grafikkarten besitzen jeweils zwei verschiedene Taktfrequenzen: den Chiptakt und den Speichertakt. Beide haben mit dem Speicher Ihres PCs nichts zu tun. Deshalb sollten Sie bei Grafikkarten genau auf die Speicherart achten. Mit seiner Leistungsfähigkeit steht und fällt die Performance in 3D-Spielen. Zunächst unterscheiden wir zwischen zwei Speicherarten: SDR-Speicher und DDR-Speicher, Single- und Double-Data-Rate-Speicher. DDR-Speicher ist schneller als SDR-RAM, da er in einem Taktzyklus doppelt so viele Daten übertragen kann. Ein Beispiel: Die 3D Prophet III Ti-200 besitzt DDR-Speicher, der mit 200 MHz getaktet ist. Die effektive Datenübertragung des Speichers ist vergleichbar mit SDR-Speicher bei 400 MHz. Da der Grafikkartenspeicher die letzte Stelle im PC ist, an der 3D-Bilddaten gelagert werden, sollten Sie ihn nicht zum Leistungs-Flaschenhals machen. Einige Modelle benutzen zwar immer noch SDR-RAM, die Vertreter der neuen Grafikkartengeneration sind allerdings ausnahmslos mit DDR-Speicher bestückt.
Vor allem bei günstigeren Grafikkarten müssen Sie auch auf die Anbindung des Speichers zum Chip achten. Diese Datenleitung wird in Bit gemessen, wobei 128 momentan auch bei den schnellsten Grafikkarten der Standard ist. Low-End-Grafikkarten mit GeForce2-MX-200-Grafikchip benutzen nur 64 dieser Leitungen. Der Transport aller Daten dauert also mindestens doppelt so lang, da hilft auch der schnellste Grafikspeicher nichts. Solche Grafikkarten sind für 3D-Spieler absolut unbrauchbar.



Will ich die **Grafikkarte übertakten?** 4

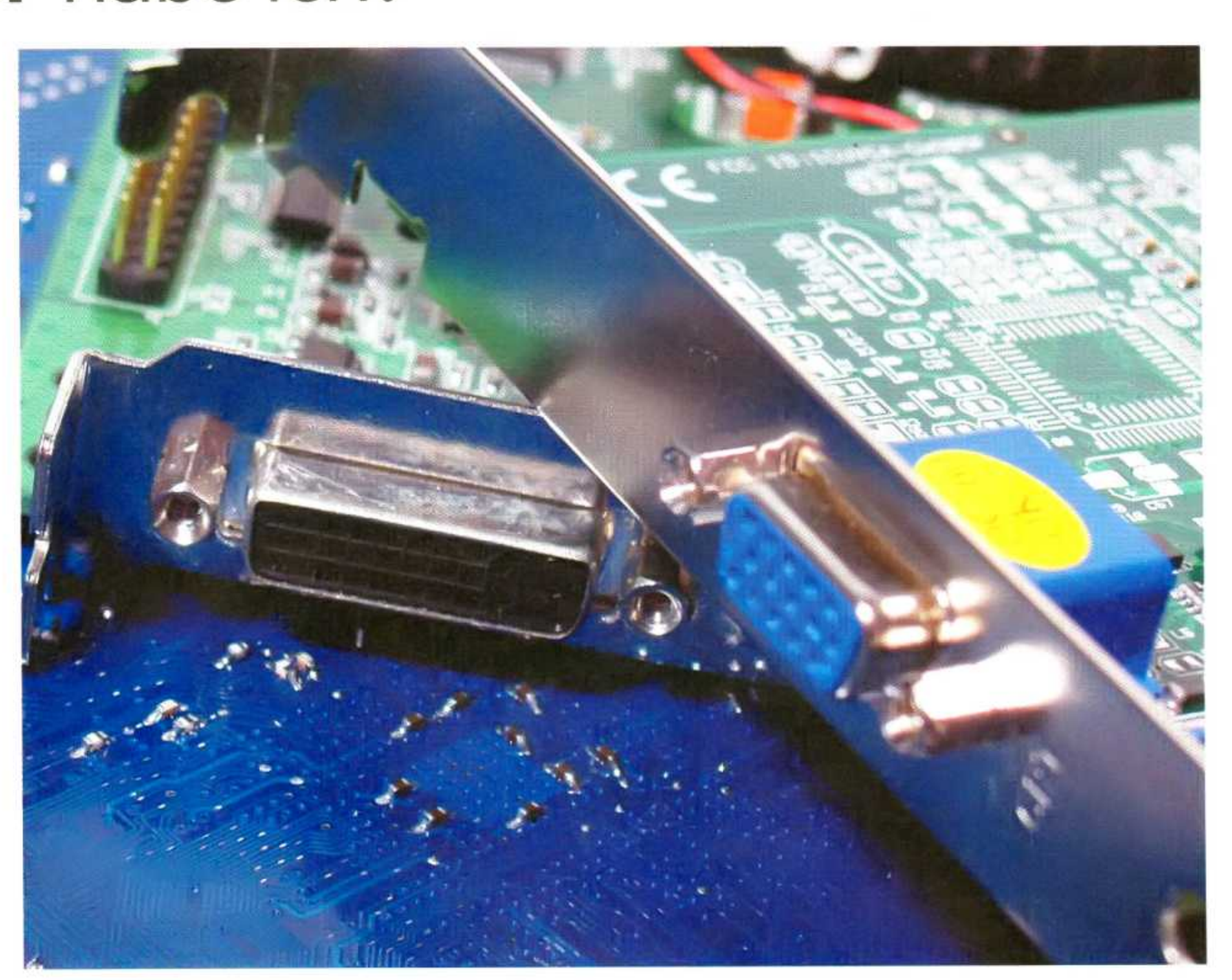


VOLLE POWER Mit dem nützlichen Tool PowerStrip können Sie die Taktfrequenzen von Grafikchip und Grafikspeicher verändern.

Da Chip- und Speichertakt einer Grafikkarte nichts mit dem restlichen PC-System zu tun haben, stellen viele Computer-Besitzer diese Taktfrequenzen mit speziellen Programmen höher, um 3D-Spiele noch flüssiger genießen zu können. Dies ist besonders in reaktionslastigen 3D-Spielen von Vorteil, allerdings nicht ohne Risiko. Generell gilt: Wer seine Grafikkarte übertaktet, der verliert die Herstellergarantie! Treten also bei einer übertakteten Grafikkarte permanente Pixelfehler auf, können Sie den Umtausch vergessen. Aus diesem Grund haben einige Hersteller wie zum Beispiel Asus einen eigenen Hardware-Überwachungschip auf einigen ihrer Grafikkarten verbaut. An ihm können Sie per Software gleich die Grafikchiptemperatur kontrollieren und so den Übertaktungsproblemen aus dem Weg gehen. Zum Übertakten benutzen Sie beispielsweise das Tool Power-Strip von unserer Heft-CD (www.entechtaiwan.com). Es lässt selbst bei brandneuen Karten die Änderung von Speicher- und Chiptakt zu. Um Ihre Platine nicht gleich ins Nirwana zu schicken, takten Sie bei jedem Übertaktungsversuch jeweils nur Chip oder Speicher um zwei bis drei MHz hoch. Dann sollten Sie stets einen Dauertest mit Ihren Lieblingsspielen machen und den Artifact Tester von unserer Heft-CD ausprobieren. Dies wiederholen Sie und können so die Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte voll ausreizen. Bei Pixelfehlern oder gar Abstürzen stellen Sie die Taktung der Komponenten wieder auf den Ursprungswert ein.

5 Welchen Monitor habe ich?

Auch der verwendete Monitor ist ein guter Maßstab für die Anschaffung einer neuen Grafikkarte. Bei den gebräuchlichen, aber recht sperrigen CRT-Monitoren (CRT = engl.: „Cathode Ray Tube", Kathodenstrahlröhre) ist die Bildschirmauflösung bis zu einem bestimmten Maximum einstellbar. Je höher Sie die Auflösung innerhalb dieses Rahmens einstellen, umso niedriger wird die Bildwiederholfrequenz. Das Ergebnis: störendes Bildschirmflackern. Wenn Sie bereits einen TFT-Monitor („Thin Film Transistor", verwendete Technik bei Flachbildschirmen) besitzen, sollten Sie nachschauen, ob er einen analogen (D-Sub) oder einen DVI-Anschluss („Digital Video Interactive") besitzt. Der DVI-Anschluss ist dem analogen auf jeden Fall vorzuziehen. Wenn Sie sich also eine Grafikkarte aussuchen, dann sollten Sie in diesem Fall mit einer der elf DVI-Karten liebäugeln. Bei günstigen TFT-Monitoren ist der reguläre analoge Grafikkartenanschluss ebenso eine gute Wahl.



ANSICHTSSACHE Rechts sehen Sie den regulären analogen VGA-Monitoranschluss, links den DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme.

6 Welche Grafikkarte passt zu meinem Monitor?

Die Grafikkarte und der Monitor bilden eine Einheit, die das Spielerlebnis am PC wesentlich beeinflussen kann. Eine höhere Bildschirmauflösung erhöht die Übersicht in 2D-Spielen und verbessert bei höherer Bildschirmauflösung die Bildqualität in 3D-Spielen. Aber was machen Sie, wenn Sie eine Spitzen-Grafikkarte wollen, aber nur einen 17-Zoll-Monitor besitzen? Die empfohlene 3D-Spieleauflösung bei Grafikkarten mit dem Radeon 8500 oder einer GeForce3 Ti500 liegt bei 1.280x1.024 Bildpunkten – diese Auflösung schaffen gute 17-Zöller höchstens mit einem Flackern, wenn überhaupt. In diesem Fall macht die Investition in eine teure Grafikkarte ebenso wenig Sinn wie das Spielen mit ihr Spaß. TFT-Monitore bieten im Vergleich ein wesentlich angenehmeres Bild, da sie bei guter Verarbeitung ein kontrastreiches und flackerfreies Bild liefern. Die ultraflachen TFT-Geräte besitzen allerdings eine festgelegte Bildschirmauflösung: Für 2D-Spiele ist ein 15-Zoll-Modell (maximal 1.024x768 Bildpunkte) eine gute Grundlage. Wer aber wirklich flott, günstig und besonders hochauflösend 3D-Spiele spielen will, der wird nur mit einem CRT-Monitor ab 19 Zoll glücklich.



MONITOR-RIESE Um die hohen Auflösungen dieses 21-Zoll-Monitors auch in Spielen nutzen zu können, sollten Sie schon eine Grafikkarte vom Kaliber GeForce3/Radeon 8500 besitzen.

Der Grafikkarten-Chat auf www.pcgames.de

Am 08. Januar um 18:00 Uhr können Sie sich auf unserer Homepage www.pcgames.de von unserem Hardware-Redakteur Bernd Holtmann rund ums Thema Grafikkarten beraten lassen. Moderiert wird der Chat von Rainer Rosshirt. Na, wenn das kein Grund ist, vorbeizuschauen!

Aktuelle Grafikchips im Überblick

Grafikkarten kauft man nach dem darauf verbauten Grafikchip. Hier zeigen wir Ihnen, welche Rechenknechte sich auf aktuellen Platinen tummeln, was sie können und vor allem wie schnell Ihr PC sein muss, um solche Karten sinnvoll einzusetzen.

	Grafikkarten bis 125 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten ab 200 Euro
	GeForce2 MX-200	**GeForce2 Ti**	**Radeon 8500 LE**
Hersteller	Nvidia	Nvidia	Ati
Standardfrequenz Chip/Speicher	175/166 MHz	250/400 MHz	250/500 MHz
Empfohlener Hauptprozessor	Ab 300 MHz	Ab 700 MHz	Ab 900 MHz
Empfohlene 3D-Auflösung	800x600 bei 16 Bit	1.024x768 bei 16 Bit	1.280x1.024 bei 32 Bit
Hardware T&L	Ja	Ja	Ja
Pixel und Vertex Shader (DX8)	Nein	Nein	Ja
Empfehlung	Asus V7100 Magic Pure, ca. € 75,-	Sparkle SP6600 Ti, ca. € 170,-	Powermagic Radeon 8500 OEM, ca. € 240,-
	Kyro I	**Radeon 7500 OEM**	**GeForce3 Ti200**
Hersteller	ST Microelectronics	Ati	Nvidia
Standardfrequenz Chip/Speicher	115/115 MHz	270/460 MHz	175/400 MHz
Empfohlener Hauptprozessor	Ab 300 MHz	Ab 700 MHz	Ab 800 MHz
Empfohlene 3D-Auflösung	800x600 bei 16 Bit	1.024x768 bei 32 Bit	1.024x768 bei 32 Bit
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja
Pixel und Vertex Shader (DX8)	Nein	Nein	Ja
Empfehlung	3D Prophet 4000XT, ca. € 80,-	Ati Radeon 7500 OEM, ca. € 180,-	Asus V8200 T2 Deluxe, ca. € 320,-
	Kyro II	**Radeon 7500**	**Radeon 8500**
Hersteller	ST Microelectronics	Ati	Ati
Standardfrequenz Chip/Speicher	175/175 MHz	290/460 MHz	275/550 MHz
Empfohlener Hauptprozessor	Ab 400 MHZ	Ab 700 MHz	Ab 900 MHz
Empfohlene 3D-Auflösung	1.024x768 bei 16 Bit	1.024x768 bei 32 Bit	1.280x1.024 bei 32 Bit
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja
Pixel und Vertex Shader (DX8)	Nein	Nein	Ja
Empfehlung	Innovision Kyro II 4500, ca. € 100,-	Ati Radeon 7500, ca. € 190,-	HIS Radeon 8500, ca. € 310,-
	GeForce2 MX-400	**-**	**GeForce3 Ti500**
Hersteller	Nvidia	-	Nvidia
Standardfrequenz Chip/Speicher	200/166 MHz	-	240/500 MHz
Empfohlener Hauptprozessor	Ab 400 MHz	-	Ab 900 MHz
Empfohlene 3D-Auflösung	800x600 bei 32 Bit	-	1.280x1.024 bei 32 Bit
Hardware T&L	Ja	-	Ja
Pixel und Vertex Shader (DX8)	Nein	-	Ja
Empfehlung	Elsa Gladiac 511, ca. € 100,-	-	Leadtek WinFast Titanium 500 TDH, ca. € 490,-

Habe ich schon einen DVD-Player? 7





TRICKREICH Links sehen Sie die S-Video-Anschlüsse, rechts die Composite-Stecker. Um DVD-Filme am PC anzusehen, verbinden Sie eines der Kabel direkt oder über einen SCART-Adapter (unten) mit Ihrem Fernseher. Vergessen Sie dabei nicht den Audio-Ausgang der Soundkarte.

Insgesamt 20 unserer vorgestellten Grafikkarten besitzen neben dem Monitoranschluss auch einen eigenen TV-Ausgang. Wenn Sie wissen, dass Ihr Rechner niemals mit dem Fernseher verbunden wird, dann brauchen Sie lediglich einen VGA-Ausgang. Mit dem TV-Out bringen Sie den PC-Bildschirm direkt auf den Fernseher, wobei es zwei Anschlussmöglichkeiten dazu gibt: Composite oder S-Video. Über den Composite-Anschluss werden Farb- und Helligkeitsanteile sowie Synchronimpulse über eine Leitung übertragen. S-Video überträgt Helligkeitsanteile und Farbanteile separat, was für eine höhere Auflösung und Farbtreue sorgt. An den Grafikkarten finden Sie häufig einen Composite-Anschluss (Cinch) oder einen kombinierten S-Video-/Cinch-Anschluss. Adapterkabel liegen den meisten Grafikkarten bei. Wenn Sie auch Sound über den Fernseher hören wollen, dann stecken Sie den Ausgang Ihrer Soundkarte und das Videokabel entweder direkt per Cinch-Stecker in die Frontleiste des Fernsehers oder Sie verbinden die Kabel per SCART-Adapter mit dem Fernseher. Zwölf der von uns getesteten Grafikkarten werden übrigens bereits mit eigener DVD-Abspielsoftware ausgeliefert, die Sie für den digitalen Filmgenuss unbedingt benötigen.

8 Ich will am PC auch fernsehen!

Viele Spieler nutzen den PC nicht nur zum Spielen, sondern auch als Fernsehersatz. Die Grafikkarte benötigt dazu allerdings einen eigenen TV-Tuner, an dem sich beispielsweise ein Koaxialkabel anschließen lässt. Als Kombikarte können wir Ihnen die All-in-Wonder Radeon von Ati empfehlen, denn sie besitzt nicht nur den TV-Tuner, sondern darüber hinaus Video-Eingänge, Bearbeitungssoftware und den recht flotten 3D-Grafikchip Radeon – die derzeit beste Kombination aus schneller Spieleleistung und den bequemen TV-Funktionen. Als wesentlich günstigere Lösungen bieten sich separate TV-Tunerkarten wie das ReceiverSystem TValueRadio von Terratec (ca. 76 Euro) an. Diese PCI-Steckkarten arbeiten mit der Grafikkarte zusammen und beeinflussen deren Darstellung von 3D-Grafik nicht. Anfang nächsten Jahres kommt eine neue Kartenvariante mit dem brandneuen Radeon-8500-Grafikchip in den Handel, die dann auch DirectX-8-Spiele unterstützt. Die AiW-Radeon kostet rund 250 Euro. Die aktuellen Grafikkarten mit GeForce3 Ti200 und Ti500 gibt es bislang noch nicht in einer Ausführung mit TV-Tuner.



9 Karton oder Edelverpackung?

Grafikkarten werden meist in bunten Kartons verkauft, die im Fachhandel in den Regalen liegen. Wesentlich günstigere Versionen der meist gleichen Hardware bekommen Sie, wenn Sie sich für so genannte OEM-Platinen (OEM = „Original Equipment Manufacturer") entscheiden. Die waren zwar ursprünglich für PC-Hersteller gedacht, die die Grafikkarten in Komplettsystemen verbauen, sind aber inzwischen auch im Handel erhältlich. Logisch, dass in diesem Fall Karton, Spiele und Kabel überflüssig sind, was den Preis drückt. Einige OEM-Grafikkarten enthalten allerdings schlechteren Speicher oder sind langsamer getaktet als ihre bunt verpackten „Retail"-Brüder. Dies trifft vor allem auf alle Grafikkarten mit dem Radeon 8500 OEM zu. Die Verkaufsversionen kosten zwischen 25 und 50 Euro mehr, sind dafür aber mit 275/550 MHz (Radeon 8500) beziehungsweise 290/460 MHz (Radeon 7500) getaktet. OEM-Karten laufen mit 250/500 MHz (Radeon 8500 LE) und 270/460 MHz (Radeon 7500). Ganz wichtig: Eine Retail-Karte von Ati erkennen Sie zuverlässig daran, dass sie in einem bunten Verkaufskarton mit dem Aufdruck „Built by Ati" steckt. Bei einer OEM-Karte mit niedrigeren Taktfrequenzen steht „Powered by Ati" auf dem Karton. Alle Radeon-8500-Platinen besitzen die gleichen Bauteile wie die originale Verkaufsvariante von Ati, dafür lassen sich Chip und Speicher der 8500-OEM-Karten nicht auf das Leistungsniveau der Retail-Platinen takten.



BUNT IST TEUER Nicht jeder, der zu den günstigeren OEM-Grafikkarten ohne Verkaufsverpackung greift, besitzt notwendigerweise die gleiche Hardware wie in den edlen Kartons.

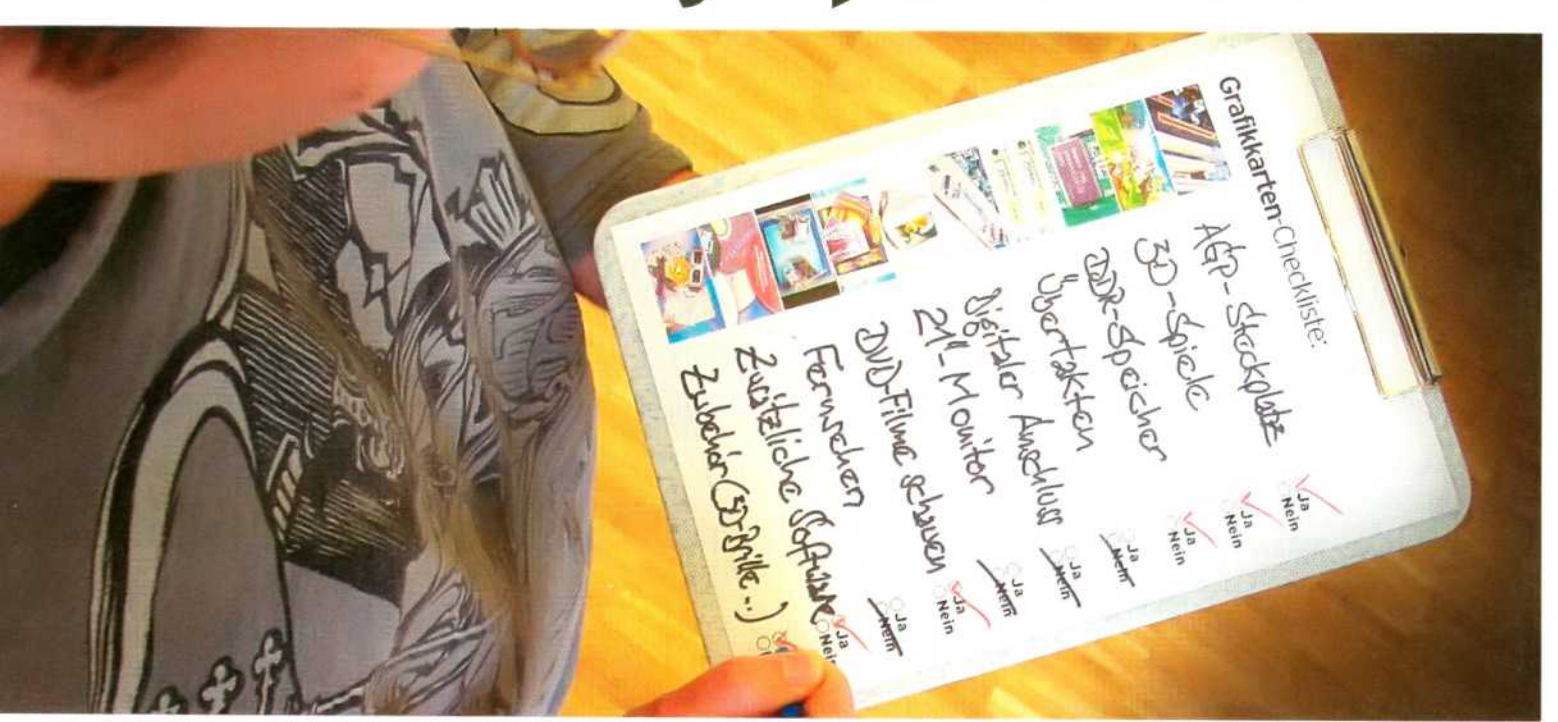
10 Auf welches Zubehör lege ich wert?

Bei den meisten Grafikkarten im Testfeld gibt es besonderes Zubehör wie zum Beispiel 3D-Brillen. Die Asus V8200 T2 Deluxe und die neue G3Ti500 Pro-VTG von MSI werden mit einer 3D-Shutterbrille geliefert, mit der 3D-Spiele räumlich dargestellt werden können. Dabei berechnet die Grafikkarte die 3D-Umgebung aus zwei minimal veränderten Blickwinkeln, während jeweils immer ein Auge abgedunkelt wird. Die Grafikkartenhersteller AOpen und MSI bieten mittlerweile eine Software an, die das BIOS und die Treiber ihrer Karten automatisch via Internet auf dem aktuellen Stand halten. Ein Feature, das ausschließlich MSI auf seinen Karten verbaut, nennt sich Twin-BIOS. Falls beim BIOS-Upgrade der Grafikkarte etwas falsch läuft, müssen Sie die Platine also nicht abschreiben. Die G3Ti500 Pro-VTG (Kostenpunkt: ca. 490 Euro) wird sogar mit einer 3D-Brille und einem darauf abgestimmten Software-DVD-Player angeboten, der Ihnen räumliche Tiefe beim Schauen vorgaukelt.



ALLES UMSONST? Bei vielen Grafikkarten können Sie Geld sparen, wenn Sie Dreingaben wie eine 3D-Brille oder beiliegende Spiele nicht benötigen.

Die große Grafikkartenübersicht



Auf dieser Doppelseite sehen Sie die technischen Details und Bewertungen von 25 aktuellen Grafikkarten, die wir mit den Kollegen von unserem Schwestermagazin **PC Games Hardware** auf Herz und Nieren geprüft haben. Für jede Grafikkarte finden Sie in dieser Tabelle auch passenden Informationen zu den zehn vorher erklärten Schritten. Wenn Sie Ihren persönlichen Favoriten gefunden haben, lohnt sich übrigens ein Preisvergleich diverser Internetversender. Diesen finden Sie online auf der Webseite www.hartwarehunter.de. Viel Erfolg!

BERND HOLTMANN

Name	3D Prophet III Ti-500	Tornado GeForce3 Ti-500	V8200 T2 Deluxe (PC Games Award – Testsieger PC Games 2/2002)	WinFast Titanium 500 TDH	3D Prophet III Ti-200
Hersteller	Guillemot	Innovision	Asus	Leadtek	Guillemot
Info-Telefon/Preis	09123-96580/€ 465,-	02779-1400/€ 400,-	02102-95990/€ 365,-	0031-365365578/€ 490,-	09123-96580/€ 300,-
Grafikchip/Grafikchiptakt	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz
Speicherdetails/Speicherart	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)
Video-Eingang (ja/nein)	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
Opt. 3D-Auflösung/CPU	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.024x768 (32 Bit)/ab 800 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.024x768 (32 Bit)/ab 800 MHz
Sonst. Ausstattung	S-Video-Verlängerungskabel	S-VHS-Kabel, Umstecker	Div. Kabel	S-VHS-Kabel, Umstecker	S-Video/Composite-Stecker
Übertaktbar (Chip/Speicher)	260/565 MHz	260/565 MHz	253/520 MHz	255/565 MHz	225/510 MHz
Wertung	1,5	1,5	1,5	1,5	1,6
Kommentar	Exzellente Ti-500 mit gutem Kühlkörper	Ein Preistipp unter den sonst teuren Ti-500-Karten	Knackiges Paket mit sehr viel Ausstattung	Verdammt gute Karte mit Hardware-Monitoring	Guter Aktivkühler, leider trotzdem wenig Übertaktungspotenzial
1. Schnittstelle		AGP	AGP	AGP	AGP
2. Empfohlene Spiele	AGP	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele
3. Grafikspeicher, Zugriffszeit	2D- und 3D-Spiele	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 4 ns
3.1 Grafikspeicher-Anbindung	64 MB DDR, 3,8 ns	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Übertaktungsmöglichkeit	128 Bit	Ja	Ja	Ja	Bedingt
5. Monitoranschluss	Ja	VGA	VGA	VGA und DVI	VGA und DVI
6. Empfohlene Monitorgröße	VGA und DVI	21 Zoll	19 Zoll	21 Zoll	19 Zoll
7. TV-Ausgang	21 Zoll	Ja	Ja	Ja	Ja
8. TV-Tuner	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
9. Retail oder OEM	Nein	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Zubehör	Retail	DVD-Software, Spiel	3D-Brille, zwei Spiele	DVD-Software, zwei Spiele	DVD-Software
	-				

Name	GV-GF3200	HIS Radeon 8500 OEM	Radeon 8500 OEM	Sparkle GF3 Ti500	Radeon 8500 OEM
Hersteller	Gigabyte	Enmic	Alternate	Sparkle	PowerMagic
Info-Telefon/Preis	040-2533040/€ 365,-	038828-970/€ 310,-	06403-905010/€ 320,-	06403-905010/€ 425,-	05932-50450/€ 240,-
Grafikchip/Grafikchiptakt	GF3 Ti-200/175 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz
Speicherdetails/Speicherart	200 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)
Video-Eingang (ja/nein)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Opt. 3D-Auflösung/CPU	1.024x768 (32 Bit)/ab 800 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz
Sonst. Ausstattung	S-Video-Verlängerungskabel	Diverse Kabel, Umstecker	Diverse Kabel, Umstecker	S-Video-Verlängerungskabel	Diverse Kabel, DVI2VGA-Stecker
Übertaktbar (Chip/Speicher)	225/510 MHz	260/540 MHz	260/540 MHz	260/565 MHz	260/540 MHz
Wertung	1,6	1,6	1,6	1,6	1,6
Kommentar	Solide Karte mit saustarkem Spiele-bundle für Actionfans	Gute Alternative zur Radeon 8500 von Ati, besitzt Multi-Monitor-Support	Solide Karte, an der Sie auch zwei Monitore anschließen können	Günstigere GeForce3-Ti-500-Karte mit klarem Ausstattungsdefizit	Eine günstige Alternative zu den teuren Retail-Versionen
1. Schnittstelle	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
2. Empfohlene Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele
3. Grafikspeicher, Zugriffszeit	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 3,8 ns
3.1 Grafikspeicher-Anbindung	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Übertaktungsmöglichkeit	Bedingt	Ja	Ja	Ja	Ja
5. Monitoranschluss	VGA und DVI	VGA und DVI	VGA und DVI	VGA und DVI	VGA und DVI
6. Empfohlene Monitorgröße	19 Zoll	21 Zoll	21 Zoll	21 Zoll	21 Zoll
7. TV-Ausgang	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
8. TV-Tuner	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
9. Retail oder OEM	Retail	OEM	OEM	Retail	OEM
10. Zubehör	DVD-Software, drei Spiele	DVD-Software	DVD-Software	-	DVD-Software



Name	V7700 Ti/T	Gladiac 516TV-Out	SP6600 Ti (4ns)	Radeon 7500 OEM	SP 6600 Ti (5ns)
Hersteller	Asus	Elsa	Sparkle	PowerMagic	Sparkle
Info-Telefon/Preis	02102-95990/€ 195,-	0241-6060/€ 190,-	06403-905010/€ 165,-	05932-50450/€ 190,-	06403-905010/€ 150,-
Grafikchip/Grafikchiptakt	GF2 Ti/250 MHz	GF2 Ti/250 MHz	GF2 Ti/250MHz	Radeon 7500/270 MHz	GF2 Ti/250 MHz
Speicherdetails/Speicherart	200 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)	230 MHz	200 MHz (DDR)
Video-Eingang (ja/nein)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Opt. 3D-Auflösung/CPU	1.024x768 (16 Bit)/ab 700 MHz	1.024x768 (16 Bit)/ab 700 MHz	1.024x768 (16 Bit)/ab 700 MHz	1.024x768 (32 Bit)/ab 700 MHz	1.024x768 (16 Bit)/ab 700 MHz
Sonst. Ausstattung	S-Video-Verlängerungskabel	S-Video-/Composite-Stecker	S-Video-Verlängerungskabel	S-VHS-Kabel, Umstecker	S-Video-Verlängerungskabel
Übertaktbar (Chip/Speicher)	305/475 MHz	295/460 MHz	300/460 MHz	310/250 MHz	280/440 MHz
Wertung	1,8	1,9	1,9	1,9	2,0
Kommentar	Eine Platine mit dicker Ausstattung, gut zu übertakten	Etwas langsamer Speicher und kein DVD-Player im Gepäck	Der eindeutige Preistipp der PC Games	Diese Karte hat kaum Vorteile gegenüber der Retail-7500 von Ati.	Etwas schlechterer Speicher, aber immer noch günstig
1. Schnittstelle	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
2. Empfohlene Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele
3. Grafikspeicher, Zugriffszeit	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 5 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 5 ns
3.1 Grafikspeicher-Anbindung	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Übertaktungsmöglichkeit	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
5. Monitoranschluss	VGA	VGA	VGA	VGA und DVI	VGA
6. Empfohlene Monitorgröße	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll
7. TV-Ausgang	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
8. TV-Tuner	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
9. Retail oder OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Zubehör	DVD-Software, 2 Spiele	Ein Spiel	-	DVD-Software	-

Name	Video Station MX-400-A	V7100 Pro/T PCI	Radeon 32	Gladiac 511PCI	SP6800 PCI
Hersteller	Aopen	Asus	Ati	Elsa	Sparkle
Info-Telefon/Preis	02102-157777/€ 165,-	02102-95990/€ 150,-	089-665150/€ 130,-	0241-6060/€ 145,-	06403-905010/€ 115,-
Grafikchip/Grafikchiptakt	GF2 MX-400/200 MHz	GF2 MX-400/200 MHz	Radeon/164 MHz	GF2 MX-400/200 MHz	GF2 MX-400/200 MHz
Speicherdetails/Speicherart	166 MHz	166 MHz	164 MHz	166 MHz	166 MHz
Video-Eingang (ja/nein)	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
Opt. 3D-Auflösung/CPU	800x600 (32 Bit)/ab 400 MHz	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz
Sonst. Ausstattung	Kabelpeitsche	S-VHS-Kabel, Umstecker	S-VHS-Kabel, Umstecker	Kabel	Keine
Übertaktbar (Chip/Speicher)	215/180 MHz	220/180 MHz	180/175 MHz	220/175 MHz	220/185 MHz
Wertung	2,2	2,2	2,2	2,2	2,3
Kommentar	Allround-3D-Karte mit separater Fernsehfunktion	Gut übertaktbar, aber etwas teuer	Ein perfekter PCI-Partner für DVD-Abende	Ordentliche 16-Bit-Grafik für eine PCI-Karte	PCI-Karte mit guter Leistung für wenig Geld
1. Schnittstelle	AGP	PCI	PCI	PCI	PCI
2. Empfohlene Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D- und 3D-Spiele
3. Grafikspeicher, Zugriffszeit	32 MB SDR, 5,5 ns	32 MB SDR, 5 ns	32 MB SDR, 6 ns	32 MB SDR, 6 ns	32 MB SDR, 5 ns
3.1 Grafikspeicher-Anbindung	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Übertaktungsmöglichkeit	Bedingt	Ja	Ja	Ja	Ja
5. Monitoranschluss	VGA	VGA	VGA	VGA	VGA
6. Empfohlene Monitorgröße	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
7. TV-Ausgang	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
8. TV-Tuner	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
9. Retail oder OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Zubehör	Aufnahmesoftware, DVD-Software	-	-	DVD-Software, zwei Spiele	-

Name	3D Prophet 4000XT PCI	3D Blaster GeForce2 MX	Millennium G550	3D Blaster GeForce2 MX-200	V7100 Magic Pure
Hersteller	Hercules	Creative	Matrox	Creative	Asus
Info-Telefon/Preis	09123-96580/€ 125,-	0800-1815101/€ 130,-	01805-002338/€ 165,-	0800-1815101/€ 90,-	02102-95990/€ 110,-
Grafikchip/Grafikchiptakt	STM Kyro I/115 MHz	GeForce2 MX/175 MHz	G550/nicht messbar	GF2 MX-200/175 MHz	GF2 MX-200/175 MHz
Speicherdetails/Speicherart	115 MHz	166 MHz	Nicht messbar	166 MHz	166 MHz
Video-Eingang (ja/nein)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Opt. 3D-Auflösung/CPU	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz	800x600 (16 Bit), ab 400 MHz	1.024x768 (16 Bit), ab 400 MHz	1.024x768 (16 Bit), ab 400 MHz
Sonst. Ausstattung	Keine	Keine	HeadCasting-Engine	Keine	Keine
Übertaktbar (Chip/Speicher)	125/125 MHz	215/180 MHz	Nicht messbar	190/175 MHz	185/185 MHz
Wertung	2,5	2,5	2,6	2,7	2,8
Kommentar	Gute Leistung und wenig Ausstattung	PCI-Platine mit originaler GF2-MX und zwei Spielen	Hervorragend in 2D, sehr langsam in 3D	Die schmale 64-Bit-Anbindung bremst 3D-Spiele.	Eine normale MX200 mit Tuning-Tool
1. Schnittstelle	PCI	PCI	AGP	AGP	AGP
2. Empfohlene Spiele	2D-Spiele	2D- und 3D-Spiele	2D-Spiele	2D-Spiele	2D-Spiele
3. Grafikspeicher, Zugriffszeit	32 MB SDR, 7 ns	32 MB SDR, 6 ns	32 MB DDR, nicht messbar	32 MB SDR, 6 ns	32 MB SDR, 5,5 ns
3.1 Grafikspeicher-Anbindung	128 Bit	128 Bit	64 Bit	64 Bit	64 Bit
4. Übertaktungsmöglichkeit	Ja	Ja	Nein	Bedingt	Bedingt
5. Monitoranschluss	VGA	VGA	VGA und DVI	VGA	VGA
6. Empfohlene Monitorgröße	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
7. TV-Ausgang	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
8. TV-Tuner	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
9. Retail oder OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Zubehör	-	Drei Spiele	DVD-Software	Zwei Spiele	Tuning-Tool


PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Biathlon 2002 (USK 12)
Voraussichtlich ab 10.1. 2002 erhältlich!
Panzer Elite (USK 16)
Erlebe diese Simulation in der Rolle eines deutschen oder amerikanischen Panzerzugführers!
JE 25.99 € DM 50.83
SWAT Sondereinsatzkommando (USK 16)
Inklusive SWAT 3 Elite Edition + SWAT 2 + Bonus CD
20.49 € DM 40.07
Happy new fun!
Silent Hunter 2 (USK 12)
Die neueste U-Boot Simulation der legendären Silent Hunter Serie!
Operation Flashpoint Gold Edition (USK 16)
JE 45.99 € DM 89.95
Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

INTERVIEW: ANSTOSS 4

„Wir wollen kein Schmalspur-Anstoß!"

PC Games: Ist das **Anstoß** 3-Team mit dem **Anstoß** 4-Team in den Grundzügen identisch?
Eickmeyer: Viele Positionen sind mit Personen besetzt worden, die teilweise schon bei **Anstoß 2** dabei waren. Das Team ist aber auch vergrößert worden, überwiegend mit erfahrenen PC-Fußballern, der Name Martin Wölk sollte ja auch noch bekannt sein, oder?!
PC Games: Die wichtigsten Neuerungen von **Anstoß 4**?
Eickmeyer: Hier lässt sich die neue 3D-Engine nennen, die dem Betrachter neben einem dem Spielverlauf angepasstem Stadionsound bis hin zu situationsbedingten Gesichtsanimationen viele Leckerbissen präsentiert, zudem eine Vielzahl an Interaktionen im Wochendurchlauf (Events von Jahreshauptversammlungen bis Trainerfortbildungen) und einen nun sehr wichtigen Bereich: die Medien.
PC Games: Wodurch wird sich **Anstoß 4** am stärksten vom **Fußballmanager 2002** unterscheiden?



GUIDO EICKMEYER ist der Projektleiter von Anstoß 4.

Eickmeyer: Zum einen haben wir eine einheitliche Spiellogik; unabhängig von der Spieldarstellung wird es also gleichermaßen berechnete Spiele geben. Außerdem wollen wir das „Erlebnis Fußball" transportieren und den eigentlichen Trainer-Aufgaben (Taktik und Training, Umgang mit Medien) viel Platz widmen.
PC Games: Welchen Stellenwert hat die 3D-Grafik der Spiele?
Eickmeyer: Die 3D-Spieldarstellung ist ein Herzstück von **Anstoß 4** und wurde neu aufgesetzt. Wichtig ist uns die Nachvollziehbarkeit der taktischen Optionen und Spielstärken, ebenso das Einbeziehen von Trainer und Fans.
PC Games: Wird es einen Textmodus geben?
Eickmeyer: Es wird selbstverständlich alle gewohnten und bekannten Spielmodi geben, zusätzlich versehen mit einem ganz besonderen und einmaligen, noch geheimen „Schmankerl".
PC Games: Ist „mehr Einsteigerfreundlichkeit" gleichbedeutend mit „weniger Features"?
Eickmeyer: Nummerisch betrachtet ja, von der Nutzbarkeit nein. Wir wollen kein „Schmalspur-**Anstoß**" machen, aber die Transparenz und Spielrelevanz einzelner Features ist uns sehr wichtig. Wir wollen hier wieder ein Spiel abliefern und keine „Beschäftigungstherapie".
PC Games: Wann ist mit der Veröffentlichung zu rechnen?
Eickmeyer: Im August dieses Jahres.

Cultures 2: Die Tore Asgards



Jowood bringt im März 2002 die **Cultures**-Fortsetzung auf den Markt. In dem Aufbau-Strategiespiel werden nur sehr wenige Bewohner durch die Dörfer wuseln, dafür lernt man mit der Zeit alle „persönlich" kennen. **Cultures 2** wird aus vier Kampagnen bestehen: In einer Vision sieht sich Wikingerhäuptling Bjarni zusammen mit drei anderen Völkern Seite an Seite gegen die unheimliche Schlange Midgard und gegen das Ende der Welt kämpfen.

Blitzkrieg



Ende des Jahres 2002 will CDV den inoffiziellen Nachfolger von **Sudden Strike** vorstellen. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges wird der Spieler historisch sehr akkurat nachgebildete Missionen leiten; dank der 3D-Landschaften soll der taktische Anspruch noch weitaus höher liegen als bei **Sudden Strike**. Die circa 200 Einheiten- und 50 Gebäudetypen sollten jede Menge Abwechslung garantieren können.

Anno 1503 verschoben

Erneut wurde der Termin für Sunflowers' Strategiespiel verschoben. Nachdem lange Zeit der gut merkbare 15.03. als Geheimtipp für die Veröffentlichung galt, wird der Nachfolger zu Anno 1602 nun erst im April 2002 erscheinen.

Fußballmanager 2002 Update

Das lang erwartete Update für den FM 2002 ist da (auch auf der Heft-CD/DVD enthalten): Unter anderem sind ein Spielervergleich, eine Spielstärkenänderung, neue Spielergespräche und überarbeitete Tabellen enthalten.

Völker-2-Add-on

Auf der aktuellen Cover-CD/DVD befindet sich das soeben fertig gestellte Völker-2-Add-on. Ein neues Forschungssystem macht das Spiel interessanter, überarbeitete Werte für Handel und Einheiten machen es ausgewogener und Räuber sorgen für Spannung.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre	Termin	Publisher
1	Anno 1503	Aufbau-Strategie	April 2002	EA Games
2	Civilization 3 dt.	Runden-Strategie	März 2002	Infogrames
3	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Feb. 2002	Vivendi Universal
4	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Mai 2002	Microsoft
5	Anstoß 4	Fußball-Manager	August 2002	Ascaron
6	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Feb. 2002	Infogrames
7	Master of Orion 3	Rundenstrategie	März 2002	Infogrames
8	ST: Bridge Commander	Strategie	März 2002	Activision
9	B&W: Insel der Kreaturen	Strategie	Januar 2002	EA Games
10	Die Gilde	Wirtschaftssim.	März 2002	Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Port Royale

Anker lichten, setzt die Segel! Die Macher des Handels-Hits Patrizier 2 machen sich auf in die Karibik. Wildert Ascaron etwa in den Gewässern von Anno 1503?

Um die Antwort gleich vorwegzunehmen: Die beiden Flaggschiffe schippern zwar durchs gleiche Meer, werden aber wohl andere Mannschaften an Bord holen. Während bei **Anno 1503** der Aufbauaspekt im Mittelpunkt steht, soll **Port Royale** wie schon **Patrizier 2** vor allem Händlernaturen ansprechen. Den Schauplatz verlagert Ascaron von der mittelalterlichen Nord- und Ostsee in die sonnig-warme Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts. Statt in Stettin gehen Sie also in Antigua, Martinique oder Barbados an Land. 60 Häfen zwischen Kuba, Florida und Mexiko warten auf Ihren Besuch. Dass es dort nicht ganz so friedlich zuging wie zu Zeiten der Hanse, haben diverse Kinoklassiker und Spielelegenden wie **Pirates!** demonstriert. Dem trägt auch Ascaron Rechnung und will den Handelspart zugunsten von Seeschlachten, Abenteuern, Entdeckungen, Aufbau und Politik etwas zurückschrauben.

Sie starten als kleiner Kapitän einer der vier historischen Fraktionen England, Frankreich, Holland und Spanien mit einem klapprigen Kahn und ungenauen Seekarten. Um Ihren Traum vom Gouverneursposten zu verwirklichen, ist zunächst Ihr Forscherdrang gefragt. Für klingende Münze kaufen Sie beim örtlichen Krämer ein paar Fässer Rum und stechen in See. Je weiter Sie ziehen und je mehr Häfen Sie anlaufen, desto weiter klärt sich die anfangs nur schemenhafte Karte der Umgebung auf. Wenn Sie erst einmal eine lukrative Route gefunden haben, um Ihre Waren Gewinn bringend zu verscherbeln, können Sie sich daranmachen, Ihren Reichtum zu mehren. Wie wäre es beispielsweise mit einer eigenen Plantage? Aus Europa strömen ständig neue Übersiedler in die Region, um ihr Glück zu suchen. Schippern Sie sie in Ihre Heimatstadt, errichten Sie dort eine Zuckerrohrfarm und schon haben Sie eine weitere Goldgrube. In dem komplexen Wirtschaftssystem sind Sie nicht nur Herr über Ihr eigenes Schicksal, sondern auch über das der Städte. Wenn Sie die Bevölkerung gut versorgen, Arbeitsplätze schaffen, vor Überfällen schützen und neue Siedler ins Land bringen, blüht die Region auf. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, wo Sie Ihre Geschäfte der komfortablen Auto-

matik-Funktion anvertrauen und auf große Fahrt gehen. Warum nicht mal Pirat spielen? Mit einer Fregatte, einer guten Mannschaft und einem Dutzend Kanonen können Sie anderen Händlern ihre Fracht abjagen und mit etwas Glück Ihrer Flotte einen weiteren Kahn einverleiben. Und anders als bei **Patrizier 2** ist das den lieben Menschen in Ihrer Heimatstadt auch herzlich Recht – solange Ihre Opfer einer verfeindeten Fraktion angehören. England gegen Spanien, Frankreich gegen Holland, dann wieder England mit Spanien gegen Frankreich. Die Nationen wechselten damals ihre Verbündeten wie ihre Hemden. Um da nicht versehentlich Alliierte zu überfallen, müssen Sie politisch ständig auf der Höhe der Zeit sein. Mit wachsendem Reichtum und einer größeren Flotte spielen Sie auch auf der politischen Landkarte eine größere Rolle. Bald werden Gouverneure Sie um den einen oder anderen Gefallen bitten. Fisch von Caracas nach Curaçao, Eisenwaren nach Grenada, Ziegel nach Puerto Bello. Die schon im Add-on zu **Patrizier 2** zahlreichen Mini-Missionen sollen weiter ausgebaut werden. Sie jagen Piraten, überfallen eine Schatzflotte, spielen Kurier, fahren Geleitschutz, gehen auf Schatzsuche oder eskortieren wichtige Personen. Ganz hohe Tiere bekommen schon mal den Auftrag, dem nächstbesten Hafen einen bewaffneten Besuch abzustatten und den englischen Gouverneur gegen einen spanischen auszutauschen.

Wenngleich schon **Patrizier 2** im Genrevergleich mit guter Grafik aufwartete, will Ascaron für **Port Royale**

Port Royale soll weniger komplex werden als Patrizier 2, aber dank **verbesserter Seeschlachten und noch mehr Mini-Missionen** genauso viel Spieltiefe haben.

die Optik noch weiter aufpolieren. Dazu mischen die Programmierer klassische Iso-Grafik mit 3D-Elementen. Das Meer mit seinem eindrucksvollen Wellengang und die hochdetaillierten Schiffe werden aus Polygonen zusammengesetzt sein, die Inseln und die stimmungsvoll modellierten Häuser, Pflanzen und Menschen sind hingegen zweidimensional. Renoviert wird auch die Bedienung. Neue Menüs, Statistiken und vereinfachte Icons sollen die Einarbeitungsphase drastisch verkürzen und auch Gelegenheitsspieler anziehen.



ERSTEINDRUCK

*Mehr Abenteuer, weniger Handel – genau das, was ich mir wünsche. Und wenn die **Patrizier**-Macher am Steuer stehen, kann eigentlich gar nichts mehr schief gehen. Auf **Port Royale** freue ich mich mehr als auf **Anno 1503**.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ascaron
Termin .... Juni 2002



GRAFIK-MIX Die Schiffe und das Wasser sind dreidimensional, die Inseln präsentieren sich in klassischer Iso-Ansicht.

PROTOTYP Die Bedienung soll mit neuen Menüs einfacher werden als in Patrizier 2. Auf der Übersichtskarte rechts oben können Sie das Spielgebiet erkennen.

GELD-ANGLER Produktionsbetriebe wie diese Fischerhütte sind willkommene Einnahmequellen. Ihre größten Fischzüge machen Sie aber im Handel zwischen den Häfen.



Die Gilde



EXPLOSIV Wenn Raubritter Ihre Handelskarren überfallen, sollten Sie eine starke Eskorte dabei haben. Oder Sie werden selbst ein Raubritter ...



ANGRIFFSLUSTIG Duelle sind immer ein guter Weg, um eine Fehde zu Ende zu führen. Vorher sollten Sie aber Ihre Kampftalente geschult haben.



REGNERISCH Wettereffekte und fließende Tag-und-Nacht-Wechsel sorgen in der hübschen 3D-Welt für Abwechslung.

Handel, Habsucht und Intrigen - selten traf ein Werbeslogan so exakt zu. Das alles bietet Ihnen Die Gilde. Und noch viel mehr.



HINTERHÄLTIG Wer die Laufbahn eines Hehlers einschlägt, kann in Gebäude einbrechen, Leute entführen und seine Mannen auf Taschendiebstahl-Tour schicken.

Willkommen im Mittelalter. Sie sind Pfarrer. Sie könnten auch Steinmetz, Gastwirt oder Kräuterhändler sein, aber einigen wir uns doch auf Pfarrer. Zwei Bedienstete schreiben in Ihrer Kirche an ein paar Gedichten. Die können Sie nächsten Monat Gewinn bringend verschachern – verliebte Analphabeten gibt's ja genug. Im Augenblick haben Sie aber andere Sorgen. Ein Konkurrent – nennen wir ihn Gerd – hat ein unverschämtes Pamphlet über Ihre sexuellen Vorlieben an das schwarze Brett des Marktplatzes genagelt. Kurzerhand schicken Sie Gerd einen gedungenen Schlägertrupp nach Hause und lassen gleichzeitig seine Parfümerie anzünden. Während Gerd unvermittelt vor schwer wiegenden Problemen steht, bestechen Sie ein Wahlgremium und lassen sich zum Stadtgardisten ernennen. Ein richtig toller Tag. Nein. Eigentlich ein ganz normaler Tag. Jedenfalls bei **Die Gilde**. Wo die Otto-Normal-Wirtschaftssimulation aufhört, legt **Die Gilde** erst richtig los. Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von sieben Berufen und bestimmen Ihren Stammbaum. Hier kommt der Rollenspiel-Einschlag zum Tragen: Vater und Mutter vererben ihre Talente auf Sie und die daraus resultierenden fünf Eigenschaften (unter anderem Verhandlungsgeschick und Rhetorik) haben einen entscheidenden Einfluss auf Ihren späteren Erfolg. Ein Jahr dauert bei **Die Gilde** eine Echtzeit-Runde. Während dieser können Sie Waren produzieren und verkaufen, sich in eines der 27 Ämter wählen lassen oder sich den dunklen Seiten der Macht zuwenden. Konkurrenten werden fröhlich beschattet und mit den auf diese Weise beschafften Beweisen vor Gericht gezerrt. Vorsichtige Naturen lassen auch gleich noch den verantwortlichen Richter bespitzeln und erpressen – damit dürfen Sie nämlich das Urteil und Strafmaß selbst festlegen. Dargestellt wird das Füllhorn der Möglichkeiten – von denen es übrigens derart viele gibt, dass ein Aufzählen den Rahmen dieses Artikels sprengen würde – mit einer frei dreh- und zoombaren 3D-Engine. Das Beste zum Schluss: Nach monatelangen Gerüchten über die Einstellung des Projekts wird **Die Gilde** nun auf jeden Fall bei Infogrames erscheinen.

ERSTEINDRUCK

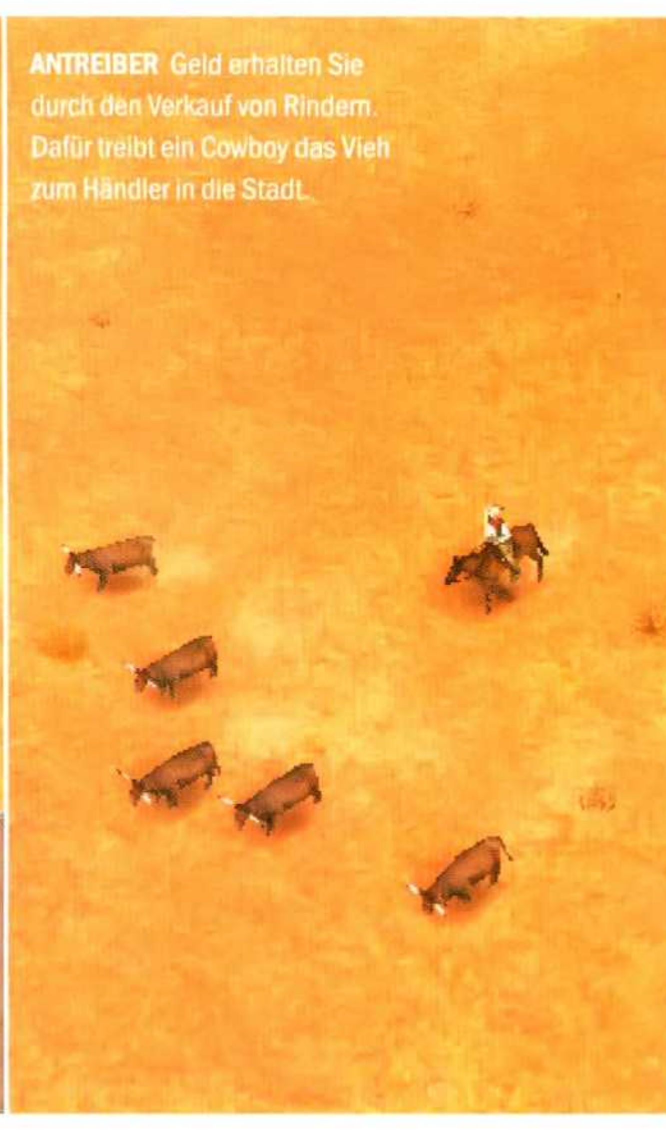
*Ich bezeichne **Die Gilde** nur ungern als Wirtschaftssimulation. Der ganze Warenhandel ist nämlich nur die Grundlage für eine beeindruckende mittelalterliche Lebenssimulation. Und die macht mir höllisch viel Spaß – Gerd kann ein Liedchen davon singen.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... 4Head Studios
Termin .... Februar 2002

Far West



STARTPUNKT Zu Beginn Ihrer Karriere haben Sie gerade mal eine kleine Ranch mit fünf Longhorns.



ANTREIBER Geld erhalten Sie durch den Verkauf von Rindern. Dafür treibt ein Cowboy das Vieh zum Händler in die Stadt.

In Far West erleben Sie den mühevollen **Aufstieg vom Greenhorn zum Rinderbaron.** Viehdiebe, Banditen und konkurrierende Rancher wollen Sie aufhalten.

Im Wilden Westen gab es nicht sehr viele Möglichkeiten, Reichtum anzuhäufen: Gold finden, Postkutschen überfallen, Indianer ausbeuten oder Rinder züchten. **Far West** macht Sie mit der letztgenannten Methode vertraut und verpackt diese in eine Wirtschaftssimulation, die um Aufbau- und Action-Elemente ergänzt wird. Bevor Sie mit der Rinderzucht beginnen, erledigen Sie diverse Besorgungen in der nächsten Stadt. Im Saloon werden Cowboys angeheuert, die jeweils eine Tätigkeit (Viehhüten, Schießen etc.) besonders gut beherrschen. Außerdem benötigen Sie diverse Kutschen, um Ihre Leute später auf den Weiden zu versorgen und das Vieh mit Brandzeichen zu markieren. Da Ihre Arbeiter auch versorgt werden wollen, müssen Sie stets für genügend Vorräte an Bohnen, Kaffee und Whiskey sorgen. Da das alles Geld verschlingt, sollten Sie zügig Profit erwirtschaften. Sind Ihre zunächst wenigen Longhorns auf einer Weide mit saftigem Gras, dürfen Sie sich schon bald über Nachwuchs freuen. Auf diese Weise vergrößern Sie kontrolliert Ihre Viehbestände, erschließen neues Weideland und verkaufen überzählige Tiere Gewinn bringend an den städtischen Händler. Das wirtschaftliche Wachstum erfordert auch den Ausbau und die Errichtung neuer Gebäude auf Ihrer Ranch. Nur dann bringen Sie alle Vorräte im Lagerhaus, alle Kutschen im Schuppen und alle Cowboys in Quartieren unter. So jedenfalls das Idealbild, aber ganz so einfach haben Sie es in **Far West** dann doch wieder nicht: Viehdiebe und anderes Gesindel haben es auf erfolgreiche Rinderzüchter und natürlich Ihr Vieh abgesehen. Nur gut, dass Ihre Angestellten sich zu wehren wissen, so dass es zu filmreifen Schusswechseln kommt. Dabei bestimmt übrigens auch das Können Ihrer Männer den Ausgang der Scharmützel. Im Einsatz erhalten die Cowboys nämlich Erfahrungspunkte, was sie zu besseren Schützen, schnelleren Viehtreibern oder souveränen Tierhütern macht. Tutorial-Missionen und ein langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad sollen dafür sorgen, dass Einsteiger oder Genrefremde nicht überfordert werden. Neben der Einzelspieler-Kampagne dürfen Sie auch mit menschlichen Gegnern um die Wette wirtschaften.

ERSTEINDRUCK

Das unverbrauchte Szenario und die Einflüsse anderer Genres dürften ***Far West*** *zu einer besonderen Wirtschaftssimulation machen, zumal das Ganze in einer schicken 3D-Grafik präsentiert wird.* GEORG VALTIN

Entwickler.......... Greenwood Entertainment
Termin.. Mai 2002

Natural **Resistance**



ANARCHIE In der düsteren Zukunft von Natural Resistance gilt das Recht des Stärkeren.



MÄCHTIG Stoßen Sie in einer Mission auf ein Fahrzeug, können Sie es annektieren.



MAKEL Wenn die Kamera zu weit wegzoomt, sind die Spielfiguren kaum noch zu erkennen.

Gefressen und gefressen werden: Nach einer fatalen Seuche kämpfen paramilitärische Gruppierungen um die Macht auf der Erde.

Zu viert robben Sie über den Boden, jeder von Ihnen schiebt ein Maschinengewehr vor sich her. Es gilt, die Wachen eines Munitionslagers, das Sie ausrauben wollen, auf einen Schlag schachmatt zu setzen. Sie warten auf den richtigen Moment. Hinter einem Hügel steht das Panzerfahrzeug, das Sie später nach Hause bringen soll. Sie geben den heimlichen Befehl – alle stehen gleichzeitig auf und schießen. Bis Sie das Lager leer geräumt haben, verstreichen nur wenige Minuten. Echtzeit-Taktik will **Natural Resistance** bieten – leicht, aber nur ganz leicht an **Commandos 2** angelehnt. Denn weite 3D-Landschaften und rasante Fahrten in schweren Vehikeln unterscheiden das Spiel deutlich vom Genre-Vorbild. Außerdem ist es deutlich actionlastiger, so dass Sie im Kampf nicht ganz so viel Fingerspitzengefühl benötigen.

Zum Hintergrund: Ein neuer Krankheitserreger, der irreparable Schäden am Erbgut anrichtet und unkontrolliertes Gewebewachstum auslöst, hat sich in Windeseile über die Kontinente ausgebreitet. Milliarden Menschen sind schon gestorben und alle Versuche, ein Gegenmittel zu finden, scheinen gescheitert zu sein. Fabriken liegen still, Supermärkte sind verwaist und Autos stehen verlassen in der Landschaft, während die noch Gesunden vor Angst fast durchdrehen. Im Streit um genießbares Essen schlagen sie sich gegenseitig tot. Wenn einer Klamotten und Werkzeuge findet, dankt er Gott dafür – bis er wegen seines „Schatzes" ermordet wird. Nutznießer der Situation sind kleine Terrorgruppen, die immer größere Landstriche unter ihre Kontrolle bringen. Die Schurken sammeln Waffen und Munition aus alten Armeebeständen ein, bauen zivile Fahrzeuge zu rollenden Festungen um und reißen sich mit Gewalt alles unter den Nagel, was in irgendeiner Weise Wert besitzt.

Zu einer ähnlichen Bande gehören Sie der Not gehorchend auch: Erstens wollen Sie nicht wehrlos von Anarchisten niedergetrampelt werden. Zweitens fragen Sie sich, ob irgendwo auf dem Erdball nicht doch ein Gegenmittel für den fatalen Virus existiert. Und nur als Freischärler gelangen Sie an die doppelt und dreifach gesicherten Computerterminals und Labore, wo Nachforschungen auch lohnen.

ERSTEINDRUCK

Soldaten auf leiser Mission – dass das Konzept funktioniert, ist bewiesen. ***Natural Resistance*** *hat also keinerlei Innovationen im Gepäck. Aber es dürfte die bewährten Elemente solide aufbereiten.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Silver Style
Termin .... März 2002

Trains & Trucks **Tycoon**



AUTHENTISCH Moderne Verkehrsmittel wie der französische Hochgeschwindigkeitszug TGV dürfen natürlich nicht fehlen.

FAHRTÜCHTIG Busse eignen sich prima für die Passagier-Beförderung über Kurzstrecken. Müssen Sie längere Wege zurücklegen, sollten Sie das Flugzeug einsetzen.



MEHRSPURIG Brücken dürfen Sie natürlich selbst in die virtuelle Landschaft setzen – solche Aufbau-Freiheiten gehen aber mächtig ins Geld.

Die Deutsche Bahn fährt seit Jahren rote Zahlen ein. **Bald können Sie zeigen, wie man so ein Unternehmen richtig leitet.**

Der brave Steuerzahler subventioniert die Bahn jährlich mit ein paar Millionen Euro. Nützen tut das allerdings wenig – zu spät kommt sie trotz vollmundiger Werbeversprechung dennoch oft genug. Ihnen sollte das bei **Trains & Trucks Tycoon** nach Möglichkeit nicht passieren. Der Mix aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategie simuliert nämlich den kompletten Güter- und Passagierverkehr und wer schon einmal bei Minusgraden auf dem Bahnsteig bibberte und auf den vermaledeiten Intercity gewartet hat, der hat eine Ahnung, wie sauer ein Fahrgast bei Verspätungen werden kann. Neben der Eisenbahn stehen Ihnen auch LKWs, Busse und Flugzeuge zur Verfügung. Jedes Verkehrsmittel verfügt über unterschiedliche Vor- und Nachteile – wenn Geschäftsreisende schnell von A nach B wollen, ist es keine gute Idee, sie in einen lahmen Omnibus zu verfrachten. Die Spielwelt wird genreuntypisch komplett in 3D dargestellt: 150 Gebäudetypen sollen dabei für Abwechslung und viel Realismus sorgen. Während Sie Strecken bauen, Fahrzeuge einkaufen und lohnenswerte Routen ausklügeln, vergeht die Zeit wie im Flug – und das nicht nur im übertragenen Sinn. Wenn Sie nicht gerade in einem der vier Szenarien beginnen, startet das Spiel bereits im Jahr 1820 und hält Sie mit immer neuen Fahrzeugen bei der Stange. Und was im 19. Jahrhundert noch Geld wie Heu abgeworfen hat, kann im Jahr 2000 schnell zum Fass ohne Boden werden. Insgesamt dürfen Sie mit 25 Waren handeln und 50 historisch korrekte Verkehrsmittel einsetzen – der französische TGV ist ebenso mit von der Partie wie der deutsche ICE. Richtig auf ihre Kosten kommen auch passionierte Modelleisenbahner: Von der kleinsten Weiche bis zur tollsten Brücke dürfen Sie alle Teile eines gut funktionierenden Schienennetzwerks selbst in die Landschaft setzen. Da kann die sündhaft teure Märklin-Eisenbahn ruhig auf dem Dachboden verstauben. Abgerundet wird das Ganze durch einen optionalen Sandkasten-Modus. Hier spielt Geld keine Rolle und Sie können nach Herzenslust bauen und planen.

ERSTEINDRUCK

*Eigentlich finde ich Modelleisenbahnen ja ähnlich spannend wie Synchronschwimmen. Wenn Virtual X-citement den Wirtschaftsaspekt aber auf **Railroad**- oder **Transport Tycoon**-Niveau stemmen kann, dürften auch Märklin-Verweigerer wie ich auf die Schienen gehen.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Virtual X-citement
Termin .... März 2002

Tom Clancy's

GHOST RECON™

- **Militärtechnologie der nächsten Generation.** Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung, wie das OICW für tödliche Schläge und Kämpfe.
- **Realistisches Infanterie-Kampfmodel** basierend auf dem Studium der US Special Forces der Force Delta mit bis zu 600 Motion-Capture-Bewegungen.
- **Fortgeschrittene Steuerungs- und Planungsmethode** für die Koordination Ihrer Einheit von Elite-Soldaten mit schneller Strategieentwicklung und hochspannender Action.
- **Erfahrungspunktesystem** für Ihre Soldaten, um Ausdauer, Führungs-, Waffenfertigkeit und Undercoverfähigkeiten zu verbessern.
- **Tödliche Mehrspieler-Missionen** mit bis zu 36 Spielern mit Deathmatch- und Kooperationsmodi.

HERBST:WINTER*
KOLLEKTION 2008

Von den Machern von Rainbow Six™, ist Tom Clancy's Ghost Recon™ ein teambasierter taktischer First-Person-Shooter mit Militäraktionen in der nahen Zukunft. Sie sind Teil eines US Special Forces Platoons, welches sich "The Ghosts" nennt und mit der allerneuesten Militärtechnologie ausgestattet ist. Ihre Spezialität sind die verdeckten Militäroperationen und sie werden oft von der UN für internationale Friedensoperationen herbeigeordert. Sie werden die Verteidigung des Feindes auskundschaften, Brücken sprengen um einen Vormarsch aufzuhalten, Rebellenbasen überfallen und einen amerikanischen Piloten retten, der über Feindgebiet abgeschossen wurde. Für Sie ist es nur ein anderer Tag, ein anderer Job.

Red Storm



ACTION

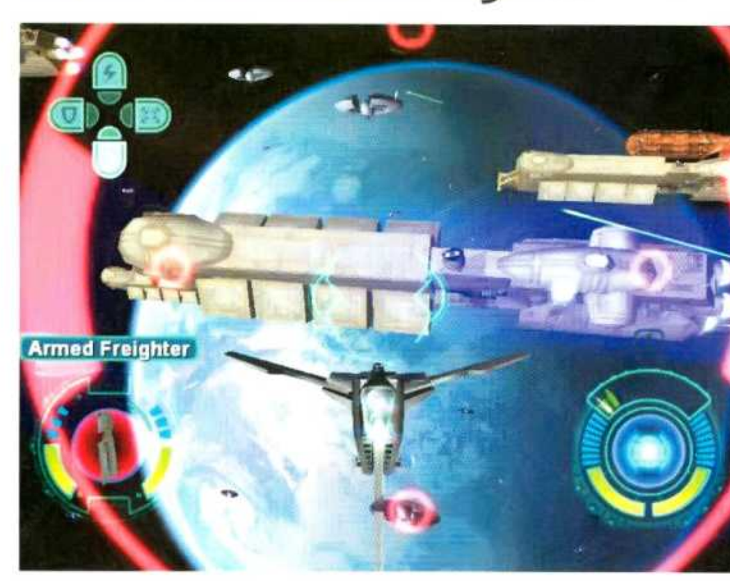
Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

Hitman 2: Silent Assassin



Sie erledigen als angeheuerter Profikiller Einsätze in der Third-Person-Perspektive, beispielsweise in Japan, Malaysia oder Sizilien. Das Auftragsziel ist meistens gleich: die Zielperson ausschalten. Im Nachfolger werden voraussichtlich sechs neue Waffen helfen, die Missionen erfolgreich abzuschließen, darunter Chloroform. Außerdem soll's etwas einfacher werden: Speichern dürfen Sie nun jederzeit!

Star Wars Starfighter



Im Januar wird **Star Wars Starfighter** für den PC erscheinen. Im Spiel steuern Sie typische **Star Wars**-Schiffe wie den X- oder Y-Wing durch 19 actionreiche Missionen. Wie in **Wing Commander** geben Sie dabei per Funk Befehle an Ihre Flügelmänner, um Angriffe gegen die feindlichen Schiffe oder Bodenziele koordiniert zu starten. Der Mehrspielermodus umfasst Spielvarianten wie Deathmatch und Capture the Flag.

UNREAL 2

„Epic kann **jederzeit einschreiten**"

PC Games: Die Designer eures Teams haben bisher Adventures gemacht. Fiel euch der Umstieg aufs Action-Genre leicht?

Matthias Worch: Die letzten beiden Titel von Legend waren das **Unreal Mission-Pack** und **Wheel of Time**, beides 3D-Actionspiele. Und letztendlich hat Epic die Endkontrolle über **Unreal 2** und kann jederzeit einschreiten, wenn ihnen etwas nicht gefällt. Trotzdem stimmt es natürlich, dass wir uns im Adventure-Bereich einen Namen gemacht haben, aber das schätze ich als positiv ein. Wir können auf einen Erfahrungsschatz beim Erschaffen von Story und Puzzledesign zurückgreifen.

PCG: Gab's mit dem **Unreal**-Erfinder Epic noch keine Meinungsverschiedenheiten?

Worch: Die Leute bei Epic konzentrieren sich auf ihr nächstes Spiel und lassen uns machen. Story, Spieldesign, Levels und Charaktere werden bei uns erstellt. Da gab es bisher keine Probleme.



MATTHIAS WORCH ist leitender Unreal-2-Level-Designer bei Legend.

PCG: Übernimmt man als Level-Designer Elemente aus anderen Spielen, die einem gut gefallen?

Worch: Das passiert wohl bei jeder Firma, aber die erfolgreichen Spieleschmieden verstehen es, dem Spiel trotz altbekannter Elemente eine eigene Identität zu geben. In **Unreal 2** finden sich Spielelemente aus **Half-Life (dt.)**, **System Shock**, **Deus Ex** und **Unreal** wieder – und trotzdem hat unser Spiel seinen ganz eigenen Charakter.

PCG: Verrätst du uns deine Einschätzung der Hardware-Anforderungen von **Unreal 2**?

Worch: Unser Ziel ist es, **Unreal 2** auf Computern im Bereich eines Pentium III 550 mit GeForce1- und Radeon-Grafikkarten spielbar zu halten. Mein momentaner Arbeitsrechner (auf dem alle Levels entstehen) ist ein Pentium III 1 GHz mit GeForce 2 (64 MB), was heutzutage schon als Durchschnitt gilt.

PCG: Was hältst du von **Doom 3**? Vor allem in Hinblick auf grafische Qualitäten im Vergleich zu **Unreal 2**.

Worch: Den direkten Vergleich mit **Unreal 2** scheue ich aus zwei Gründen: Zum einen verspüren wir intern keinen großen Druck, direkt mit **Doom 3** zu konkurrieren – beides werden hoffentlich geniale Spiele. Und zum anderen liegen die Erscheinungstermine und Hardware-Anforderungen beider Spiele zu weit auseinander. Ich habe keinen Zweifel daran, dass **Doom 3** die Messlatte höher legen wird, aber ich hoffe, dass wir mit **Unreal 2** einen ähnlichen Eindruck hinterlassen werden.

Chaser

Der 3D-Shooter schaut dank CloakNT-Engine beeindruckend aus. Das Spiel selber erscheint im August 2002 und erinnert an den Film Total Recall: Sie haben Ihr Gedächtnis verloren und müssen sich auf der Suche nach Antworten durch Städte kämpfen.

Lost Legion

Die holländische Spieleschmiede ZZICT Entertainment arbeitet am taktischen 3D-Shooter Lost Legion, in dem der Spieler mit bis zu fünf computergesteuerten Bots gegen Aliens kämpft. Die Gefechte finden dabei oft auf weitläufigen Außenarealen statt.

Marines üben mit Flashpoint

Seit Dezember wird eine modifizierte Version von Operation Flashpoint zu Ausbildungszwecken bei den US Marines eingesetzt. Das Ganze nennt sich VBS1 und verwendet modernste Waffensysteme und Fahrzeuge.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	Halo	Ego-Shooter	März 2002	Microsoft
2	Unreal 2	Ego-Shooter	März 2002	Infogrames
3	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2002	Take 2
4	Doom 3	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Activision
5	Medal of Honor	Ego-Shooter	Februar 2002	Electronic Arts
6	Deus Ex 2	Action-Mix	Oktober 2002	Virgin
7	CS: Condition Zero	Taktik-Shooter	Januar 2002	Vivendi Universal
8	Grand Theft Auto 3	Action-Mix	2002	Take 2
9	Mafia	Action-Mix	Februar 2002	Take 2
10	Jedi Outcast	3D-Shooter	April 2002	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



HEISSER KAMPF IM KALTEN UMFELD Die farbigen Strahlen sind Funken, die bei einer Raketenexplosion durch die Gegend zischen.

LANDEANFLUG Das Shuttle wird Sie auf diesem Planeten absetzen. Die Sichtweite der Unreal-Warfare-Engine ist fantastisch.



Unreal 2

Seit bekannt ist, dass Unreal 2 kommt, füllen sich zahlreiche Internet-Foren mit Gerüchten um den grafisch erstklassigen 3D-Shooter. Wir wollten es genau wissen und **haben den Entwicklern die neuesten Infos vor Ort entlockt.**

Ein paar Kilometer von Washington entfernt – in Chantilly, um genau zu sein – befinden sich die Arbeitsräume von Legend Entertainment. Dort wird **Unreal 2** entwickelt. Betritt man jedoch den Gebäudeflur, so kommt der Eindruck auf, als hätte man sich in der Adresse geirrt: An der Wand hängen Poster, die klassische Adventures wie **Shannara, Eric the Unready** oder **Sorcerors Get All the Girls** zeigen. Eine ungewöhnliche Schmückung, immerhin geht es hier um einen 3D-Shooter. Legend-Chef Mike Verdu, dessen erstes Projekt **Spellcasting 101** war, lässt die anfängliche Verwunderung abflauen: „Irgendwann mussten wir einsehen, dass das Adventure-Genre tot ist. Also haben wir auf Action umgesattelt. Und jetzt entwickeln wir **Unreal 2**." Dass die Wurzeln von Legend ins Adventure-Genre zurückreichen, wird sich in dem Produkt widerspiegeln. Schon in **Half-Life** (dt.) hat der Spieler mit den computergesteuerten Figuren interagiert, mit ihnen geredet und gekämpft, aber **Unreal 2** baut dieses Element noch weiter aus. Wenn Sie wollen, ratschen Sie mit den Personen wie Hausfrauen beim Kaffeekränzchen. „Alles optional", wie Verdu betont. Wenn man sämtliche Dialoge überspringt, bleibt nur noch eine minimale Anzahl an Kerngesprächen übrig. Der Rest ist Action, die perfekt durchgestylt und in ein so edles Gewand gehüllt ist, dass **Unreal 2** grafisch neue Maßstäbe setzen wird. Das Ganze ist in eine Hintergrundstory eingebettet. Sie sind der Captain eines kleinen, gemütlichen Raumers im 24. Jahrhundert: der Atlantis. Die anderen Crewmitglieder, für die jeweils eine eigene Kabine geschaffen wurde,

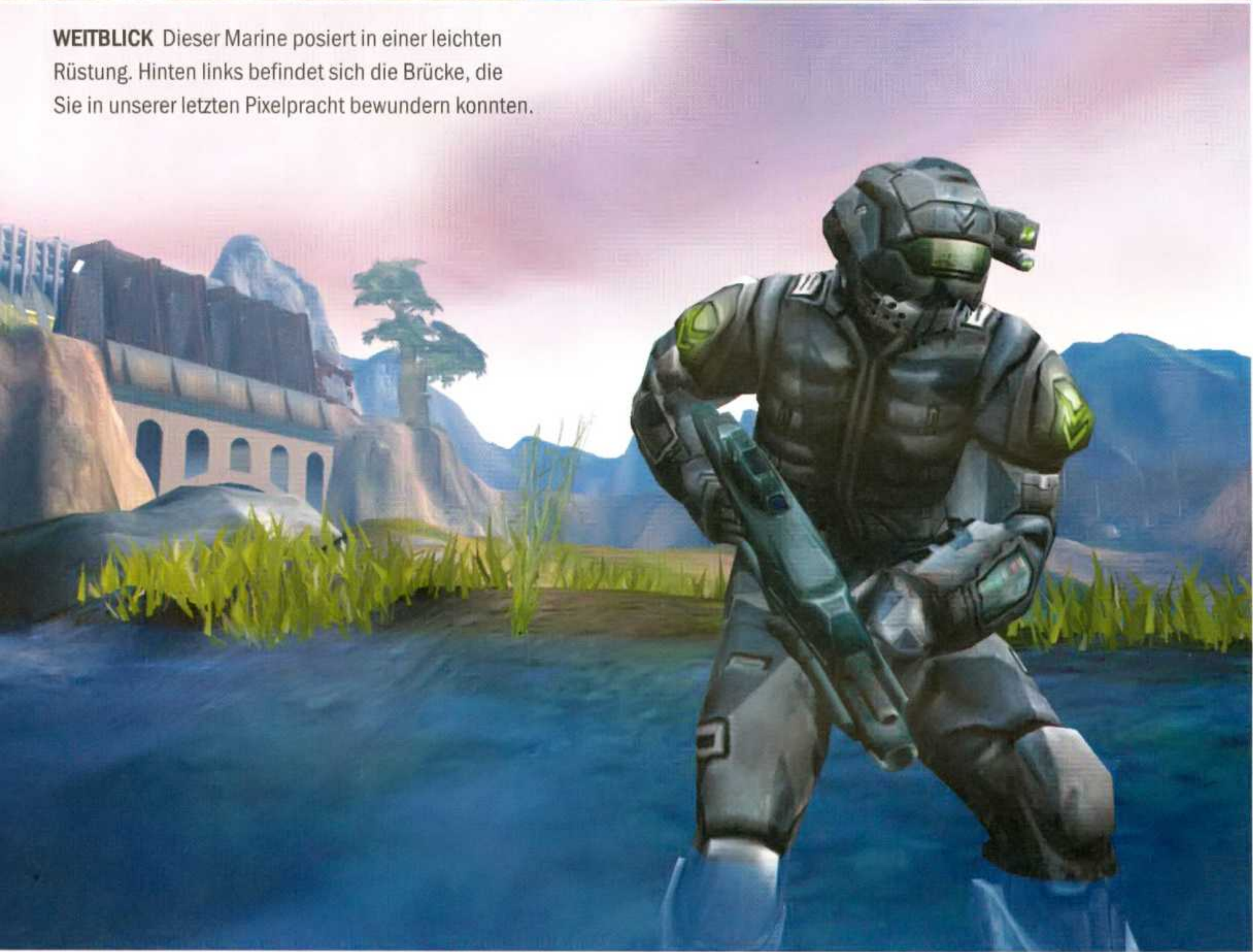


LICHTERSPIEL Der grüne Knopf auf der Rüstung hat eine besondere Funktion: Er leuchtet im Dunkeln und schimmert in unterschiedlichen Farben.



DAS IST AIDA Wir schätzen, dass es nur wenige Tage dauern wird, bis der Nackt-Patch für Unreal 2 erscheint.

WEITBLICK Dieser Marine posiert in einer leichten Rüstung. Hinten links befindet sich die Brücke, die Sie in unserer letzten Pixelpracht bewundern konnten.



könnten der Selbsthilfegruppe für gescheiterte Existenzen entsprungen sein. Aida, unehrenhaft aus der Militärakademie entlassen, ist der erste Offizier. Isaak, der Techniker, leidet unter einem posttraumatischen Stresssyndrom, und Ne'Ban hat den Loser-Job als Navigator nur bekommen, weil er als Alien nix Besseres machen darf. Mit dieser Mannschaft spielen Sie Sheriff im hintersten Winkel der Galaxie. Später, da werden Sie Retter derselbigen werden. Vorher werden Sie mitbekommen, wie ein Konflikt zwischen außerirdischen Rassen in Ihrem Sektor ausbricht, werden erfahren, dass sich der Streit um mystische Artefakte dreht, die Macht bedeuten. Also der Sache auf den Grund gehen: Streit schlichten, Artefakte finden, Universum retten.

Hauptansprechpartner bleibt während der ganzen Zeit Aida. Die Frau, deren übertriebener Push-up-BH noch entschärft werden soll,

Die malerischen Außenlandschaften sehen mit ihren verschlungenen Pfaden so realistisch aus, **dass Sie verdutzt Ihre Augen reiben werden.**

sagt Ihnen, was zu tun ist. Sie führt den Spieler in den Besprechungsraum der Atlantis, knipst den Holobildschirm an und erklärt die Mission. „Ganz wie in **Wing Commander**", witzelt Grayson Edge, einer der Leveldesigner. Die Gespräche dürfen Sie dann auch selber beeinflussen: Sie können per Multiple-Choice-Verfahren Hintergründe erfragen – oder sofort auf den Punkt kommen und mit der Mission loslegen. Davon gibt es 13, die sich noch mal in 35 Levels aufteilen. Sie befreien Geiseln aus den Fängen Außerirdischer, eskortieren Zivilisten, stürmen und infiltrieren feindliche Basen, verteidigen die Atlantis – oder nieten ganz einfach alles um, was im Fadenkreuz landet. Aida bleibt währenddessen mit Ihnen in Funkkontakt. Oft agieren bis zu vier Begleiter an Ihrer Seite, die auf Befehle reagieren. Das verleiht **Unreal 2** eine taktische Note. In einer Mission wird Ihre Basis überfallen. Sie

Was macht die Unreal-2-Engine besser?

Unreal 2 basiert auf einer stark verbesserten Unreal-Engine, auch bekannt unter dem Namen Unreal-Warfare-Engine. Doch was kann die Engine, was Unreal noch nicht konnte? Wir haben für Sie anhand des Bildes ein paar Fakten erläutert.

Die **Unreal 2**-Texturen sind viermal hochauflösender als die Texturen aus **Unreal 1** und **Unreal Tournament**, das durchschnittlich 256x256 Pixel benutzt. Die riesige Wandtextur besteht beispielsweise aus einer Auflösung von 512x512 Pixel. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Die Wände wirken schon fast fotorealistisch.

Dieser Truck besteht aus 5.000 Polygonen. Interessant für Kenner: Die Terrain-Engine (Berge im Hintergrund) befindet sich im nahtlosen Übergang zu den Static Meshes bzw. Hardware-Brushes (der Truck) und BSP (der Brückenboden). Damit wird verhindert, dass **Unreal 2** einen künstlichen Look wie **Unreal 1** bekommt, in dem nur ein simples Bitmap-Bild als Hintergrund fungiert. Das heißt: Alles, was Sie in der Ferne sehen, ist begehbar.



Die Levels in **Unreal 2** zählen 100-mal mehr Polygone als die Maps aus **Unreal Tournament**, deren Anzahl an Polygonen sich durchschnittlich nur zwischen 300 und 450 bewegt. Auf genau diesem Bild kommen beispielsweise 55.000 Polygone vor, andere Szenen umfassen sage und schreibe bis zu 200.000 Polygone. Was Sie auf diesem Bildschirmfoto allerdings nicht sehen, sind spezielle Features von GeForce3-Grafikkarten und DirectX 8. Die Entwickler sind gerade erst dabei, Pixel- und Vertex-Shader (die beide eine höhere Dichte an Effekten und Texturen ermöglichen) zu integrieren. Im Klartext heißt das: Alle bisher verfügbaren Bilder von **Unreal 2** zeigen noch nicht die Grafikqualität, in der das Spiel später erstrahlen wird.

In Unreal 2 verfügen die Figuren durchschnittlich über 2.000 bis 5.000 Polygone. Die Models in Unreal 1 dagegen bestehen gerade mal aus 200 bis 600 Polygonen. Eine Gegenüberstellung:



Die feindlichen Skaarj haben eine grafische Verwandlung durchgemacht: Der Pixelhaufen rechts stammt aus **Unreal 1**, links daneben sehen Sie die deutlich Furcht einflößendere Variante in **Unreal 2**. Hier tragen die Skaarj sogar unterschiedliche Tätowierungen auf der Brust, die Aufschluss über deren Clanzugehörigkeit geben.



Der Mercenary-Soldat ist auch in **Unreal 2** wieder mit von der Partie. Rechts sehen Sie die alte Version aus dem ersten Teil. **Unreal 2** wird viele unterschiedliche Arten dieser Söldner in die Schlacht schicken: computergesteuerte Roboterkrieger in schwerer Rüstung oder leichte Kampfsoldaten, die besonders schnell sind.

MODENSCHAU Die Marines gibt es – wie auch alle anderen Figuren – in verschiedenen Ausführungen: mit und ohne Helm oder in schwerer und leichter Rüstung.

bellen vor der ersten Angriffswelle Anweisungen an die Wachposten: „Stellung halten", „Front stürmen", „Unterstützung rufen"! Und dann die Überlegung: Soll ich mich am Dach verschanzen und die nahenden Gegner per Scharfschützengewehr ausknipsen? Oder doch lieber mit dem Raketenwerfer im Mittelpunkt stehen? Irgendwann dringen die Angreifer dann in die Basis vor: Große, dunkle Typen mit Muskeln, die einen halben Meter in den Raum hineinragen. Wenn man das Fadenkreuz auf die Widersacher richtet und den Abzug drückt, wird einem schlagartig bewusst, dass man es hier mit einem **Unreal**-Spiel zu tun hat. Die Gegner tapsen blitzschnell zur Seite und springen im Zickzack, kurz: tun alles, damit Sie nicht treffen.

Vor jedem Auftrag bestimmen Sie im Raumschiff, welche Schießprügel als Reisebegleiter fungieren sollen. Verdu äußert sich dazu: „Wir geben immer ein paar Waffen vor, andere darf sich der Spieler selber aussuchen. Wenn er unbedingt die Schrotflinte mitnehmen will, so kann er das machen." Die Atlantis ist somit der sichere Hafen, in den Sie nach jedem Einsatz zurückkehren. Und wer ein paar Souvenirs mitbringt, darf sogar sein Zimmer damit ausstaffieren. Aber das sind nur Details, die zeigen, wie viel Herzblut die Macher in die Entwicklung stecken. Neben Waffen, die der Action-Spieler aus dem Effeff kennt – das sind Pistolen, Schnellfeuergewehre, Raketen-, Granat- und Flammenwerfer –, gibt es Kurioses: Die Leech Gun feuert eine biologische Substanz ab, die ums Opfer schwirrt und Lebensenergie absaugt. Die Takkra schlägt fast in dieselbe Kerbe. Aus der Mündung der Waffe schwärmen Drohnen aus, die den Gegner im Formationsflug beharken und sogar um Ecken verfolgen. Oder sie bilden einen schützenden Wall um den Spieler. Und dann wären da noch Sachen wie Minen, Geschütz-



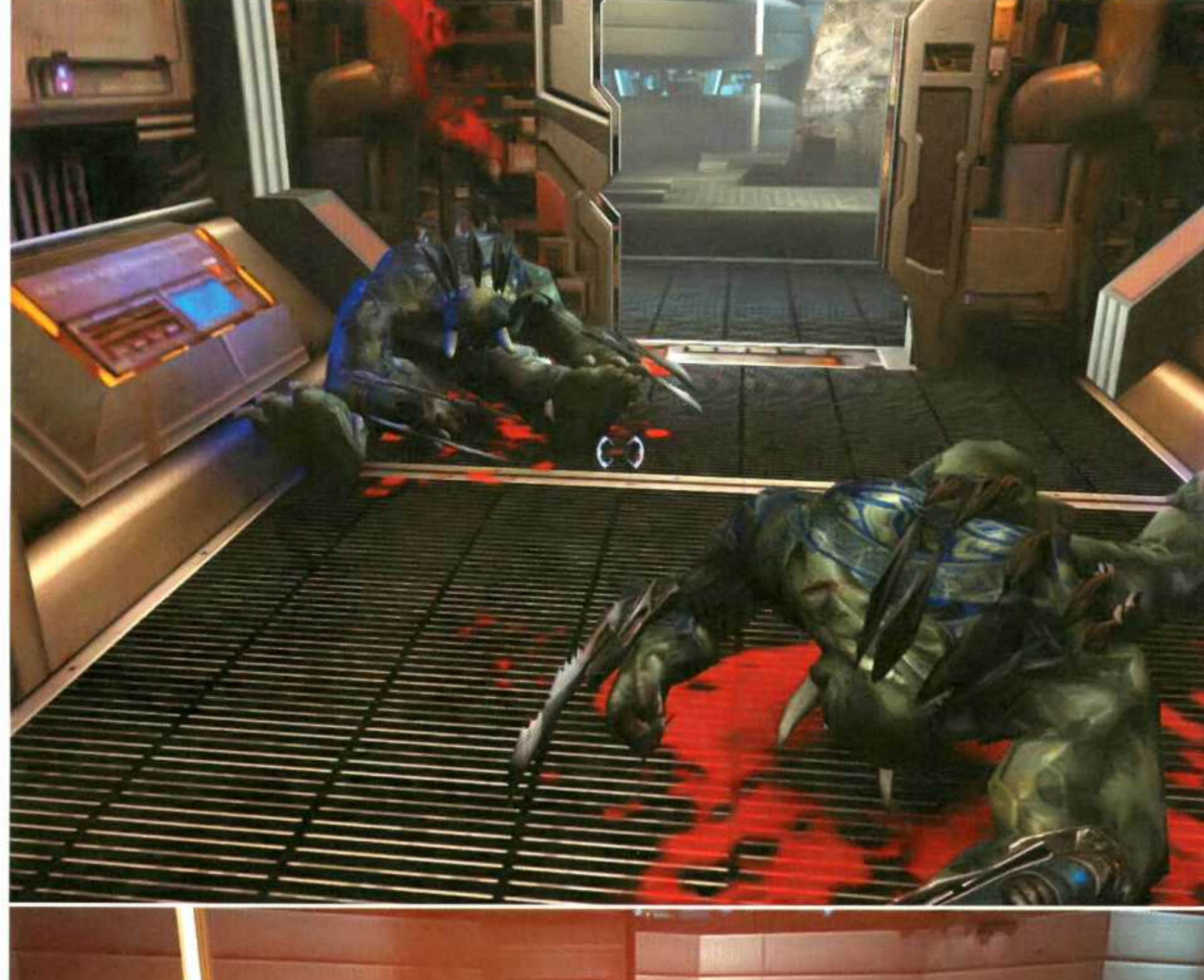
CLEVER Der Gegner benutzt einen Raketenwerfer. Wenn Sie im Nahkampf angreifen wollen, wird er rückwärts laufen, um dem Explosionsradius zu entkommen.

türme und Kraftfelder, die Sie in der Gegend platzieren können.

Apropos Gegend: Die malerischen Außenlandschaften sehen mit ihren tiefen Tälern, meterhohen Felsen und verschlungenen Pfaden so realistisch aus, dass Sie verdutzt Ihre Augen reiben werden. Die Detailfülle ist hart am Limit: Gräser, Sträucher und Bäume reihen sich dicht aneinander, der lebensecht texturierte Boden sorgt für die perfekte Illusion, dass es sich um eine organische Welt handelt. In der Ferne flattern exotische Insekten durch die Luft, am Horizont ziehen Wolken vorbei und ganz weit hinten verschwimmen Hügel im weißlichen Dunst der Sonne. Die **Unreal Warfare**-Engine leistet ganze Arbeit. Auch geschlossene Räume erstrahlen in nie zuvor gesehener Detailfülle. In einer Mission soll der Spieler in eine außerirdische Ausgrabungsstätte vordringen. Vor dem Tor kauern leblos zwei Körper – aha, hier hat also jemand gewütet. Und drinnen wird es Ihnen die Sprache verschlagen: Boden, Wand und Decke sind ein komplexes Wirrwarr aus dunklen Röhren, Mulden und Lichtern, die zusammen ein bizarres Bild ergeben. Die Detailfülle ist so atemberaubend, dass wir nachgefragt haben: Wie lange brauchen die Entwickler, um solche Areale zu erstellen? Der leitende Leveldesigner Matthias Worch erklärt: „Das sind alles Bauteile, die wir zusammensetzen. Das dauert in der Regel drei Wochen." Das Spiel bietet zehn solcher völlig unterschiedlichen Szenarien. Die Missionen finden in antiken Alien-Städten statt, in denen sich groteske Ruinen zu Bergen türmen. Oder in Raumschiffen, die einen sterilen Look an den Tag legen. Sie besuchen ungewöhnliche Orte: den Boden des Ozeans, Asteroiden im Weltraum, einen Feuerplaneten, auf dem Vulkane ausbrechen. Freilich wird es auch Tag- und Nacht-Missionen geben. Einmal müssen Sie entführte Söldner retten,



STURMANGRIFF Hier kämpft der Spieler in einem Forschungslabor und mit einem Schnellfeuergewehr bewaffnet gegen so genannte Terran-Marines und Izanagi-Mercenaries.



NETTE BEGRÜSSUNG Die niedergemetzelten Skaarj in der Eingangshalle bedeuten nichts Gutes.



FEUERWERK Der Strahl des Flammenwerfers wird mit dem eigens für Unreal 2 kreierten Particle-System erstellt, das auch für Wasser, Schnee und Nebel zum Einsatz kommt.

Engine und Hardware

Benutzt Unreal 2 die Unreal-Warfare-Engine? Oder ist das ein Spiel? Was ist Unreal Championship? Und welche Hardware brauche ich für Unreal 2? Antworten unten.

Unreal 2 basiert auf dem sehr stark überarbeiteten Basis-Code der **Unreal**-Engine, für die oft auch der Ausdruck **Unreal Warfare**-Engine verwendet wird. **Unreal Warfare** ist außerdem ein Spiel, das gerade von den **Unreal**-Erfindern Epic entwickelt wird. Gerüchte besagen, dass es sich um einen Shooter handele, der primär auf Multiplayer ausgelegt sei. Mehr Informationen sind noch nicht bekannt. Und dann gibt es da noch **Unreal Championship**, das ebenfalls den Multiplayer-Aspekt in den Vordergrund stellt und exklusiv für die Xbox erscheinen wird.
Keine Frage: Die **Unreal Warfare**-Engine zaubert beeindruckende Bilder auf den Monitor, aber auf welchem Rechner soll das flüssig laufen? Wir können eine Entwarnung aussprechen: Bei unserem Entwicklerbesuch lief das Spiel auf PIII 800 mit GeForce1-Grafikkarte (!) in hoher Auflösung relativ flüssig. Sie können also davon ausgehen, dass die finalen Hardware-Anforderungen in diesem Bereich liegen werden. Seine ganze Pracht entfaltet das Spiel aber nur auf GeForce3-Grafikkarten, denn das ist die einzige Hardware, die Pixel- und Vertex-Shader unterstützt.

die auf einem Sumpfplaneten gestrandet sind: Es ist Nacht, Regen plätschert herab, Bäume liegen niedergemäht am Boden. Gleißende Lasergeschosse der Gegner, die aus der Ferne nahen, erhellen zuckend die dunkle Umgebung. In einer anderen Mission landen Sie auf einem Planeten, über dessen Oberfläche sich eine gewaltige Kreatur gespannt hat. Marines haben das Vieh an einer Stelle geöffnet und sind in den Magen hinabgestiegen, aber nie wieder aufgetaucht. Sie folgen der Spur.

Die Monster, die solche Szenarien beherbergen, sind nicht minder abgefahren. Zur gewöhnlichen Sorte zählen Spinnen, die mit Vorliebe im Rudel auf den Spieler losstürmen. Altbekannte, die Skaarj beispielsweise, treffen Sie außerdem wieder. Die ausgebildeten Jäger kommen wie fast alle anderen Figuren in drei Ausführungen vor:

> Die Personen sind bis **ins letzte Gelenk durchgestylt:** Der Kopf und die Augen sind beweglich, der Brustkorb hebt und senkt sich und Haare wehen.

klein, mittel und groß. Die Strider sind Krabbeltiere, denen Sie nicht begegnen wollen: Diese Insekten tun sich zusammen und formen so unterschiedliche Albtraumkreaturen, die sich auch durch kleine Nischen schlängeln, um den Spieler zu verfolgen. Die Shian-Krieger, die 7.000 Fuß unter der Ozeanoberfläche leben, unterhalten sich per Telepathie, um nervige Luftbläschen zu vermeiden. Sie werden dieses Volk nicht nur bekämpfen. In einer Mission findet sich der Spieler in einer außerirdischen Zelle wieder. Ein freundlicher Shian wird den Gefängniswärter ruhig stellen und die Zellentür mit den mühsam gehauchten Worten „Tür. Ist. Offen." aufsperren. Sie werden belohnt, wenn Sie das tun, was Verhaltensforscher für die beste Konfliktlösung halten: reden. Als die Infiltration einer feindlichen Basis ansteht, hilft es, vorher einen Wissenschaftler zu befragen. Der verschenkt dann großzügig ein



DETAILARBEIT In anderen Spielen sind Bäume zweidimensionale, mit einer Textur überzogene Flächen. Unreal 2 macht es anders.

Health-Pack und zeigt Ihnen eine alternative Route durch den Lüftungsschacht, indem er ein Gitter von einer Luke abnimmt. Verdu verdeutlicht die Vielfalt der Vorgehensweisen an zwei Beispielen: „Wir haben Missionen, in denen der Spieler wie in **Half Life** (dt.) mit seiner Umgebung interagieren muss. Andere Missionen orientieren sich eher an **Serious Sam**: Da kommt man mit Dauerfeuer am ehesten voran." Damit die Konversationen mit den Personen an Substanz gewinnen, sind diese bis zum letzten Gelenk durchgestylt: Nicht nur der Kopf wendet sich stets in Richtung Spieler, auch die Augen schwenken mit. Sie sehen, wie sich der Brustkorb bei der Atmung hebt und senkt, wie die Haare bei Bewegungen realistisch wehen; wie das Gesicht einen freundlichen, zornigen oder neutralen Ausdruck bekommt. Und das Beste: Alle gesprochenen Dialoge sind 100%ig lippensynchron.

Der Rollenspielcharakter des Einzelspielermodus wird zusätzlich verstärkt: Auf Ihrem Kreuzzug durch die Galaxie finden Sie von Mission zu Mission bereits erwähnte Artefakte. Haben Sie die begehrten Stücke einmal in Ihre Basis geschafft, so erlangt die Spielfigur neue Fähigkeiten: Sie darf schneller rennen, weiter springen, unsichtbar werden oder Lebensenergie regenerieren. Dieselben Spielregeln gelten im Multiplayer-Modus: Das Team oder der Spieler mit dem entsprechenden Artefakt ist im Vorteil. Klar, dass sich das die Mitbewerber nicht gefallen lassen werden. Überhaupt legen die Entwickler ungewöhnlich großes Augenmerk auf den Mehrspielermodus. Da soll es neben der üblichen Flaggenhatz Capture the Flag und Deathmatch auch eine taktische Variante geben. „Wir wollen **Tribes 2** keine Konkurrenz machen", meint Verdu. Aber was wir über den Modus wissen, schaut verdammt danach aus: Der Spieler wählt zwischen Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Der eine schleppt sich mit schwerer Rüstung ins Gefecht und hat den Raketenwerfer im Gepäck, der andere bekleidet sich leicht und ist dafür flinker. Geschütztürme installieren Sie dabei an strategisch wichtigen Knotenpunkten. Kraftfelder sind wirksam, um bestimmte Wege abzusperren. Das Ziel von Legend-Chef, Designer und Produzent Mike Verdu ist klar: „Der Multiplayermodus soll so viel Spaß machen wie die Einzelspieler-Missionen!" – und die Spielzeit? Die bewege sich innerhalb des Rahmens von 25 Stunden. 25 Stunden, die man nie vergessen soll. Wir sind gespannt.

ERSTEINDRUCK

Ob sich Actionspieler mit ellenlangen Dialogen anfreunden können, bezweifle ich. Aber man kann das Geschwafel ja auch abbrechen, wenn man will. Und was dann übrig bleibt, ist ein 3D-Shooter, bei dem gar nichts mehr schief gehen kann. THOMAS WEISS

Entwickler .... Legend
Termin .... Mai 2002

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

VIDEO

MEHRSPIELER

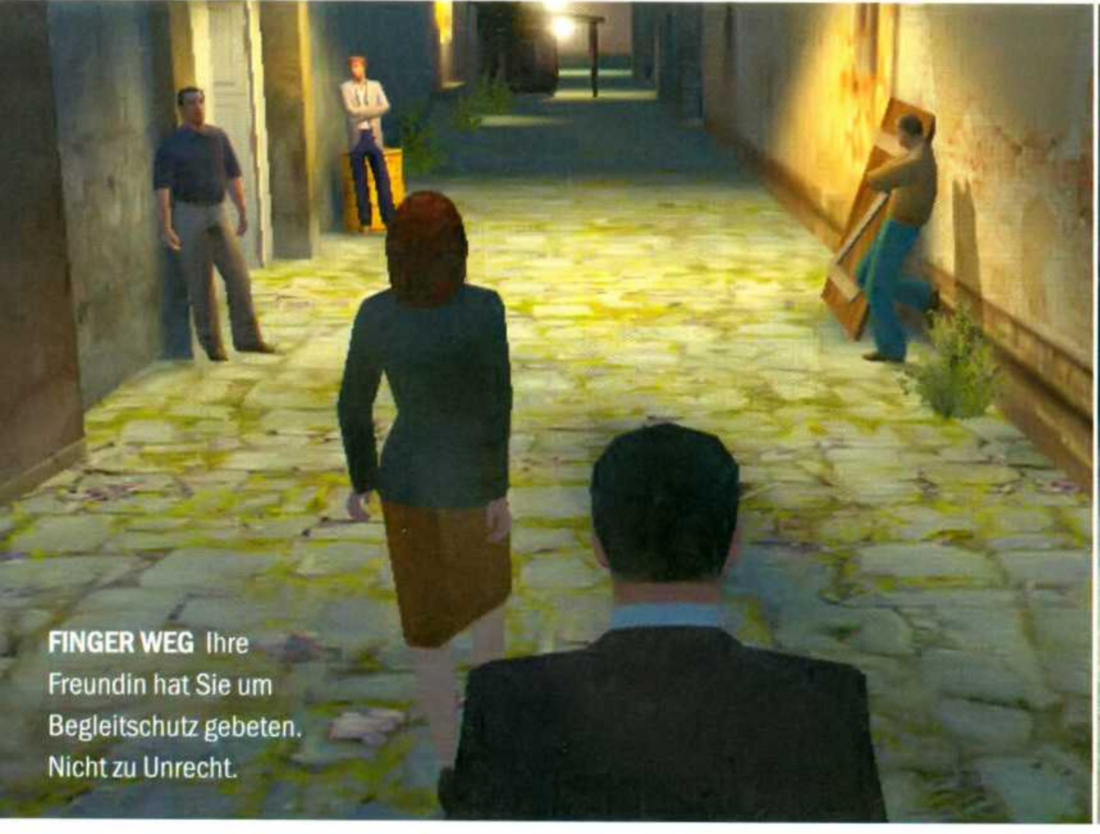
Mafia

Einmal Macht und zurück: **Ein Gangster schießt sich nach oben, um tief zu fallen.** Davon handelt die Action-Hoffnung Mafia.

Das grelle Licht der Schreibtischlampe im Auge, gesteht Tommy alles. Er führt aus, wie er fast zufällig zu einem Mafioso wurde, wie er Einfluss gewann, viel Geld machte, Menschen tötete, wie die Zweifel kamen, warum er aussteigen will. In den Köpfen der Polizisten, die ihm zuhören, Notizen aufschreiben und über ihn urteilen, beginnen die Bilder, sich zu bewegen. Als Spieler lenken Sie, was in den Rückblenden geschieht.

Beginnend in den 20er Jahren – in der Prohibitionszeit – hinter dem Steuer eines Taxis. Ein Gast sagt, er müsse zu einer Kirche im Stadtkern. Mit den Pfeiltasten manövrieren Sie das Auto aus der Parklücke, fädeln vorsichtig in den dichten Verkehr ein und folgen den Schildern Richtung Innenstadt. Weil Sie nach wenigen Minuten schon mehrmals von Polizeistreifen passiert worden sind, halten Sie sich brav an alle Regeln: rechts vor links; bei Rot stehen bleiben; nicht zu dicht auffahren; Fußgänger aufrecht stehen lassen. Am Ziel zahlt der Gast und räumt seinen Sitzplatz eilig für zwei Männer, die auf dem Gehweg herbeigerannt kommen.

Das ist der zeitlupenlange Moment, in dem in **Mafia** alles anders



FINGER WEG Ihre Freundin hat Sie um Begleitschutz gebeten. Nicht zu Unrecht.



HINTERHALT Bei einem Alkohol-Deal werden Sie reingelegt.



INSIDER Wer weiß, worum es geht, hat Quentin-Tarantino-Filme gesehen.

wird. „Tritt aufs Gas", brüllt der eine Tommy an, „sonst sind wir erledigt! Und das schließt dich mit ein!" Der andere fuchtelt mit einer Pistole. Als ein Wagen um die Ecke schießt, in dessen Fenstern Mündungsfeuer blitzen, gehorchen Sie aufs Wort. Mit 180 und einem zerschossenen Reifen durch die vollen Gassen – unter einer Brücke hindurch, über die gerade ein Zug rollt; Schienen haarscharf vor der Straßenbahn kreuzend; vorbei an Wäschereien und Bars; vorbei an Hausfrauen, die an der Ecke ein Schwätzchen halten – bis Sie die Verfolger abgeschüttelt haben.

Ihre Kunden, beeindruckt von solchen Fahrkünsten, laden Sie auf einen Drink ein. Die beiden gehören zu den Salieris, einem örtlichen Mafia-Clan, dem

Mit 180 und einem zerschossenen Reifen durch volle Gassen, bis die Verfolger abgeschüttelt sind.

Ihre Talente nützen würden, und da Sie nach dem Teufelsritt ohnehin damit rechnen, bald arbeitslos zu sein, sind Sie offen für Angebote. Willkommen in der Familie.

Bevor Sie den ersten Auftrag im Dienste der Salieris ausführen, erhalten Sie Unterricht: Einen Führerschein besitzen Sie schon, Autos knacken, das können Sie noch nicht. Falls Sie sich mal einen Ersatz-Geschäftswagen zulegen müssen, zeigt Ihnen ein Mechaniker, wie es geht. Der alte Vincenzo weist Sie danach ins Einmaleins der Baseballschläger und Revolver ein. Größere Waffen – abgesägte Schrotflinten, Maschinengewehre, Granaten – lernen Sie später kennen.

Die kleine Bankräuberfibel

Abdrücken, abhauen, das reicht in **Mafia** nicht, um zu gewinnen. Mehrstufige Missionen erfordern es, dass Sie ständig aufmerksam bleiben: Zum Beispiel bei einem Banküberfall.

Bevor Sie Ihren Plan aufstellen, observieren Sie die tägliche Routine der Bank von außen 1 und innen 2. Anschließend besprechen Sie mit Ihrem Partner Paulie die Aufgabenteilung und das Timing 3. Am Tag X stürmt Paulie als Erster in die Filiale, um die Kunden und das Wachpersonal im Schalterraum still zu halten 4, während Sie den Eingang sichern 5. Nachdem Sie den Direktor in seinem Büro um den Schlüssel für den Hauptsafe erleichtert haben 6, zwingen Sie ihn noch, den Sicherheitsbereich aufzusperren 7. Da finden Sie sich dann alleine zurecht 8. Bei der Flucht nach Hause ist am Steuer noch einmal volle Konzentration gefragt 9.



Wer geht **ins Netz?**

Bislang fanden sie nur am Rande Erwähnung. Dabei sind die Möglichkeiten, die **Mafia** für Mehrspieler anbietet, durchaus bemerkenswert.



Alle Figuren, die irgendwo in Mafia auftauchen, können auch für die Mehrspielermodi ausgewählt werden.



Im klassischen „Deathmatch" kämpfen Sie solo gegen andere Spieler. Kulissen aus dem Spiel dienen als Arena.



„Team Deathmatch": In Gruppen fechten Sie aus, wer besser ist. Dabei decken Sie und Ihre Mitspieler sich gegenseitig.



Auf Rennkursen testen Sie, wie realistisch die Fahrphysik in **Mafia** ist: Ab wie viel km/h überschlagen sich Oldtimer?



Auf der Landstraße und in der Stadt ist Feingefühl gefordert. Denn in scharfen Kurven schlingern die Wagen leicht.



VERFOLGUNG Als Sie einen Flüchtenden beinahe eingeholt haben, wirft er sich flehend nieder.

Missionsbeschreibung und Anfahrtsskizze im Gepäck, rollen Sie anschließend in einem eleganten Oldtimer vom Hof. Sie sollen in einer dreckigen Spelunke aufräumen, wo ein verfeindeter Don ein illegales Alkoholgeschäft betreibt – so wie Sie auch, aber ohne Ihre Erlaubnis. Den Wagen stellen Sie in einer Seitenstraße ab, dann brechen Sie die Hintertüre auf, schalten einige Wachposten aus und schleichen sich von hinten an den Aufenthaltsbereich heran. Dahin schmeißen Sie einen Molotow-Cocktail, worauf die Einrichtung in hohen Flammen verbrennt, und machen sich wieder aus dem Staub.

Nicht weniger gefährlich geht es weiter: Als eine Handvoll Hooligans Ihre Freundin bedrohen, prügeln Sie die Kerle windelweich. Sie sprengen einen Hotelflügel in die Luft, weil der Manager die Salieris hintergangen hat, fliehen über Hochhausdächer vor der Polizei, brechen nachts in eine Villa ein, um vertrauliche Dokumente aus einem Safe zu stehlen. Sie rauben eine Bank aus, beschützen Ihren Boss bei einem Attentat, treten ehemaligen Freunden die Wohnungstüre ein, fahren bei einem halsbrecherischen Autorennen mit und finden sich alle Naselang in wilden Schießereien mit Gesetzeshütern oder konkurrierenden Gangstern wieder.

In allen Situationen zeigt **Mafia** das Geschehen aus der dritten Person. Ob Sie ein Auto steuern, sich mit Freunden unterhalten oder Verräter verprügeln – die Kamera hängt dicht hinter Tommy. Eine Zeitlupenfunktion steht im Kampf nicht zur Verfügung. Wenn Sie alleine gegen 10 bis 20 Mann stehen, ähnelt das Gefühl dennoch einem indizierten Third-Person-Shooter aus dem letzten Jahr. Um sich zu schützen, knien Sie hinter Mauervorsprüngen, Tonnen, umgefallenen Möbelstücken oder Säulen nieder. Um Kugelsalven auszuweichen, rollen Sie sich zur Seite ab. Halten Sie dabei eine kleine Pistole in der Hand, bleibt das Fadenkreuz ruhig. Wuchtige Gewehre verreißt es dagegen bei jedem Schuss.

ERSTEINDRUCK

Die Action kommt noch härter und direkter rüber, als ich dachte. Unzweideutig wird dieses Spiel für Erwachsene gemacht. Wer das verträgt, den wird die Story um Tommys Zerrissenheit zwischen Macht und Gewissen mit Sicherheit faszinieren. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Illusion Softworks
Termin .... Februar 2002

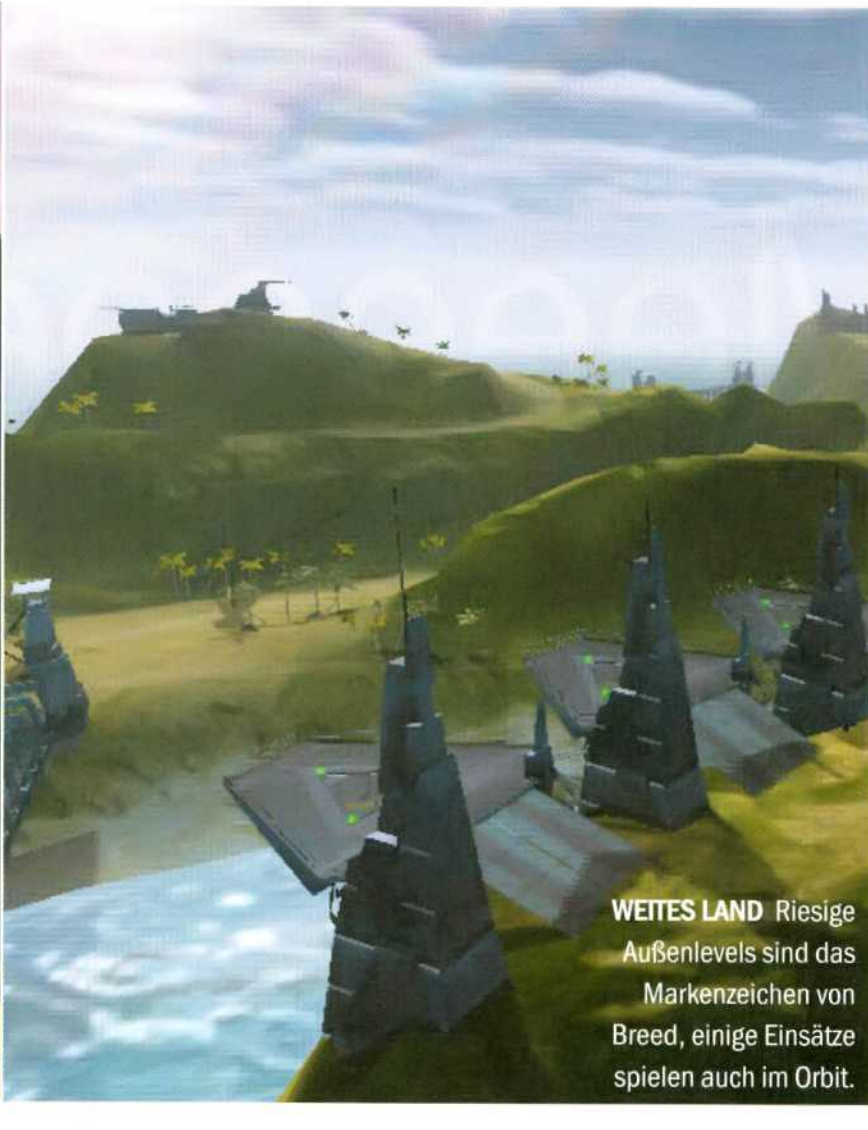
Breed



EINDRUCKSVOLL So sieht der durchschnittliche Soldat der Erdstreitkräfte in Breed aus – tolle Knarre!



VORSORGLICH Vor dem Absetzen aus dem Transportschiff säubern wir erst mal die Landungsfläche.



WEITES LAND Riesige Außenlevels sind das Markenzeichen von Breed, einige Einsätze spielen auch im Orbit.

Story pfui, Gameplay hui: Breed verspricht dank unglaublicher Spieltiefe ein **ernster Konkurrent für Microsofts Halo zu werden.**

Anfang des 27. Jahrhunderts breitet sich die Menschheit in alle Richtungen des Weltalls aus. Dabei trifft sie, wie sollte es anders sein, auf eine feindlich gesinnte, weit überlegene Alienrasse, die Breed. Durch geschickte Manöver gelingt es den Aggressoren, die Hauptstreitmacht der Erdbewohner in entfernte Systeme zu locken. Bei der Rückkehr entdecken Sie die wahren Absichten der Breed, die inzwischen den blauen Planeten kontrollieren. Die letzte Hoffnung auf die Rettung der Menschheit sind Sie und wenige Mitstreiter, die den aussichtslosen Kampf aufnehmen. Die dünne Science-Fiction-Story erinnert verblüffend an **Halo**, Gleiches gilt für die gesamte Spielmechanik: In der Rolle einer genetisch aufgemotzten Kampfmaschine treten Sie den Feinden mit einer Mischung aus Ballerei und taktischen Manövern entgegen. Laut Aussage der Entwickler gibt es drei Missionstypen: Angriff, Verteidigung, Beschaffung (etwa von Informationen, Gegenständen, Waffen). Ausgangspunkt aller Einsätze, die entweder im Orbit oder auf der Erde stattfinden, ist der Raumkreuzer USC Darwin. Dabei spielen oft Fahrzeuge und Fluggeräte eine entscheidende Rolle, in denen Sie allein unterwegs sind oder als Teil der Besatzung agieren (im kooperativen Mehrspielermodus übernehmen menschliche Spieler sämtliche Funktionen). So steuern Sie etwa bei der Verteidigung des Raumkreuzers ein kleines Kampfschiff, während der PC-Bordschütze die Gegner aufs Korn nimmt. Auf der Oberfläche dürfen Sie mit Panzern und Jeeps auf die Alien-Jagd gehen. Die Fahrzeuge und 3D-Modelle der Charaktere sind allesamt polygonreich und entsprechend eindrucksvoll gestaltet, die weiten Außenlandschaften und Levels mit der eigens entwickelten Grafik-Engine gut konstruiert. Es hätte aber ruhig etwas farbenfroher sein können, denn das triste Einheitsbraun ist auf Dauer etwas eintönig. Natürlich dürfen bei einem Shooter auch die klassischen Mehrspielermodi nicht fehlen. Mit Deathmatch, Capture the Flag, Team Deathmatch und der Möglichkeit, Einzelspieler-Missionen aufseiten der Breed gegen menschliche Widersacher zu bestreiten, ist der Titel für Multiplayer-Bedürfnisse bestens gerüstet.

ERSTEINDRUCK

Breed wird zu den Shootern gehören, bei denen man neben dem Zeigefinger auch das Hirn einsetzen muss. Die spannende Frage ist nur, ob die Entwickler die Vielzahl an Spiel-Elementen zu einem gelungenen Ganzen kombinieren können. GEORG VALTIN

Entwickler .... Brat Design
Termin .... Mai 2002



Yager



AUGENSCHEINLICH Die Flugbahn zielsuchender Raketen ist für Freund und Feind gleichermaßen gut sichtbar.



VERWÜSTUNG Während der Kämpfe füllen allerlei Effekte den Bildschirm.

Als **draufgängerischer Kampfpilot säubern Sie den Himmel** von Luftpiraten und den Boden von machtbesessenen Verschwörern. Arcade-Action in beeindruckender Grafik.

Ein Szenario in naher Zukunft: Riesige Konzerne bestimmen das Weltgeschehen und haben die Territorien untereinander aufgeteilt. Wer sich den Firmen nicht unterordnen will, verdingt sich als freier Händler oder Pirat. Letztgenannte überfallen verstärkt die Schiffe des Proteus-Konzerns und verwüsten dessen Gebäude. Um den Vorgängen auf den Grund zu gehen, wird der Kampfpilot Magnus Tide angeheuert. Sie schlüpfen in die Rolle des Protagonisten und versuchen in mehr als 20 Missionen, die Bösewichte auszuschalten und ein großes Komplott aufzudecken. Die Berliner Entwickler versprechen dynamische Einsatzorder, die sich situationsabhängig anpassen. Ähnlich abwechslungsreich soll die Story verlaufen, die Sie an eindrucksvolle Schauplätze wie die Ozeane des Mars, verwinkelte Höhlensysteme, karibisch anmutende Gefilde oder die brachliegenden Überbleibsel der chemischen Industrie von Bitterfeld führt. Egal wohin es Sie verschlägt, eines bleibt immer gleich: spannende Luftkämpfe. In futuristischen Fluggeräten kämpfen Sie sich allein oder mit Verbündeten durch die feindlichen Reihen. Mitunter versuchen die Widersacher auch, Sie mit stationären Waffen vom Himmel zu pusten. Die richtige Waffe vorausgesetzt, sind aber auch Bodenziele kein Problem. Neben diversen Laserkanonen spuckt Ihr Schiff auch zielsuchende Raketen aus, Ihre Gegner greifen auf die gleichen Mittel zurück und sorgen auf dem Bildschirm für eine bunte Mischung aus Explosionen, Rauch und farbigen Lasern. Obwohl Sie in den Scharmützeln oft zu haarsträubenden Manövern gezwungen werden, benötigen Sie für **Yager** keinen Pilotenschein. Die Simulationsaspekte wurden auf ein Minimum reduziert, das Gameplay soll mehr einem Ego-Shooter gleichen. Klar, dass dann auch Mehrspielermodi nicht fehlen dürfen. Während sich im Deathmatch jeder selbst der Nächste ist, ist in diversen teamorientierten Spielvarianten Taktik gefragt, um die Zusammenarbeit zwischen riesigen Kampfkreuzern und flinken Jets effektiv zu koordinieren. Da die Entwickler zunächst die Xbox-Version von **Yager** fertig stellen, verschiebt sich die PC-Veröffentlichung auf Herbst 2002.

ERSTEINDRUCK

Bei den ersten Demonstrationen von ***Yager*** *hieß es noch: „Geile Grafikdemo, doch wo ist das Spiel?" Das hat sich inzwischen geändert. Die ordentliche Story, die unterhaltsamen Missionen und die Action-Ausrichtung dürften Erfolgsgaranten sein.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Yager Development
Termin .... September 2002



ONLINE-SPIEL

Team **Factor**



VERMUMMT Die Sondereinheiten in Team Factor gehören verschiedenen Nationen an.



VERBRANNT Unter Beschuss explodiert auf einem Bauernhof ein Transporter.



SIGHTSEEING Auch antike Ruinen dienen als Missionskulisse.

Allmählich beginnt die Online-Community, lauter über Schwächen des betagten Counter-Strike zu mosern. **Möglich, dass die Zeit reif ist für eine Ablöse.**

Wie **Counter-Strike** basiert **Team Factor** darauf, dass sich mehrere Gruppen, die mit Spaß tun, als wären sie Soldaten, auf Internet-Servern ein ehrgeiziges Wettrennen um militärische Ziele liefern, Präzisionsschüsse aufeinander abgeben und versteckt Bomben legen. Zudem unter Zeitdruck. Aber: **Team Factor** bietet mehr Optionen, macht es Anfängern leichter und sieht besser aus. Zwar reitet der Taktik-Shooter auf dem steinalten Thema „Amerika gegen Russland" herum, da online aber eh kaum jemand auf Storys achtet, mag man das verzeihen. Fantasievoller ist die Gestaltung der einzelnen Missionen: Mal stürzt ein Aufklärungsflugzeug über China ab, mal nehmen Terroristen im Nahen Osten Geiseln, mal liefern sich Amis und Russen Dschungelgefechte. Die zwei Traditionsmächte mischen in allen Krisen mit – lokale Militärs schlüpfen je nach Einsatzgebiet in die Rolle der dritten Kraft. Der belebte Bazar einer arabischen Altstadt, ein südländisches Dorf, Sumpfgebiete und fernöstliche Küstensiedlungen sind Beispiele für Spielkarten, die so aufgebaut sind, dass das Chancenverhältnis für verschiedene Spielertypen ausgewogen bleibt. Als Scharfschütze finden Sie sichere Positionen in Turm- oder Häuserruinen, als Infanterist rücken Sie im Feuerschutz der Kollegen langsam vor, als Nahkämpfer schleichen Sie durch Tunnelsysteme hinter die Linien, als Sprengstoffexperte jagen Sie massive Anlagen in die Luft. Neu ist das damit verbundene Rollenspielelement: Zielen Sie oft, wird Ihre Hand immer ruhiger. Zünden Sie oft Dynamit, gelingt Ihnen das immer schneller. Um Betrug auszuschließen, werden die dazugehörigen Charakterdaten nur online gespeichert. Anders als bei **Counter-Strike** wählen Sie Ihre Waffen ohne Budgetlimit. Dafür gibt es ein bestimmtes Gewicht, das Sie maximal tragen können. Zur Wahl stehen rund 40 Pistolen, Gewehre, Granaten, Messer und ein scharfer Klappspaten. Einsteiger können üben, wie **Team Factor** funktioniert, bevor es für sie richtig losgeht: erst ohne Verbindung zum Netz gegen computergesteuerte Trupps, danach – schon gegen menschliche Gegner – in einem leichten Actionmodus. So muss niemand draußen bleiben.

ERSTEINDRUCK

*Die nächste Generation der Online-Taktik-Shooter entsteht – mit den ausgearbeiteten Stärken von **Counter-Strike** und der Einsteigerfreundlichkeit des entfernt verwandten Actionhits **Unreal Tournament**.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler 7FX
Termin .... April 2002

NOKIA 5510

Sie können es drehen und wenden, wie Sie wollen: Das neue Nokia 5510 ist äußerst vielseitig.
Es ist SMS-Maschine, Spiele-Konsole, UKW-Stereo-Radio und digitaler Music Player in einem. Und wem das nicht reicht, der kann sich über WAP auf den neuesten Stand bringen – und natürlich auch damit telefonieren. Klingt gigantisch, oder?

So gesehen: Spiele-Konsole.

Wenn Sie sich für das neue Nokia 5510 entscheiden, bekommen Sie zum Verkaufsstart in limitierter Auflage eine Musik-CD als Zugabe. Mit großen Hits von Faithless, Kosheen und der Dave Matthews Band.

Als Mitglied im Club Nokia können Sie preisgünstig mehr aus Ihrem Nokia 5510 holen, z. B. mit herunterladbaren Game Packs. Werden Sie jetzt kostenlos Mitglied unter www.club.nokia.de oder via WAP unter mobile.club.nokia.de



NOKIA
CONNECTING PEOPLE

ABENTEUER

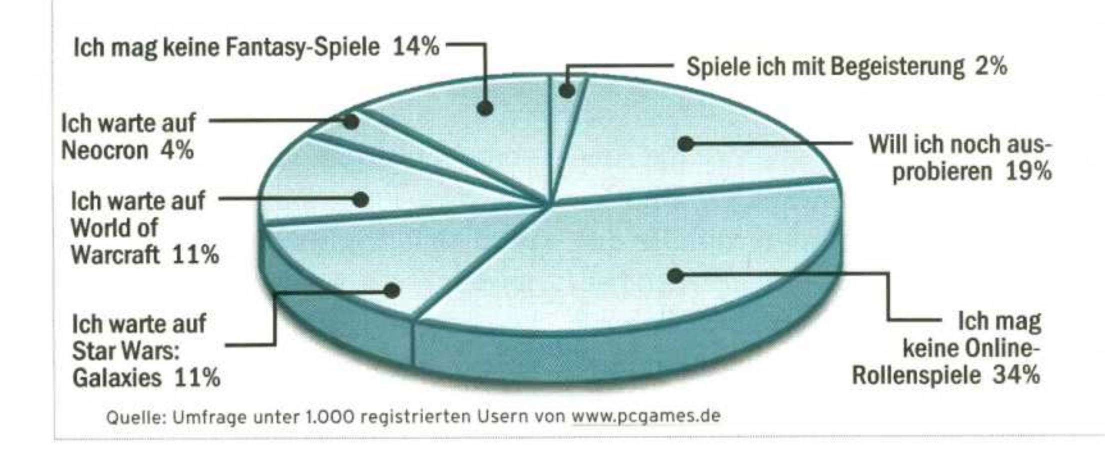
Rollenspiele | Adventures

The Bard's Tale Legacy

Die Zeit scheint reif für Klassiker – nach **Wizardry 8** (Test ab Seite 114) steht nun auch ein neuer Teil der legendären **Bard's Tale**-Reihe in den Startlöchern. Der ist allerdings ein höchst inoffizielles Fan-Produkt; Electronic Arts hatte den zur Hälfte fertig gestellten vierten Part schon vor einigen Jahren sang- und klanglos eingestampft. Unter dem Namen **Devil Whisky** wollen die unabhängigen Entwickler von Shifting Suns das Flair der ehrwürdigen Serie in die moderne Grafik-Ära übertragen: scheinbar mit Erfolg, wie ein Blick auf die Screenshots zeigt. Spielerisch geht's mit elf Klassen und neun Rassen zur Sache – traditionsgemäß in tiefen Dungeons. Völlig bedeckt gibt man sich in Sachen Termin: „It's done when it's done" – es ist fertig, wenn's fertig ist. Eine Sache haben die Jungs von Shifting Suns also schon von den „Profis" gelernt.



Dark Age of Camelot - wäre das was für Sie?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

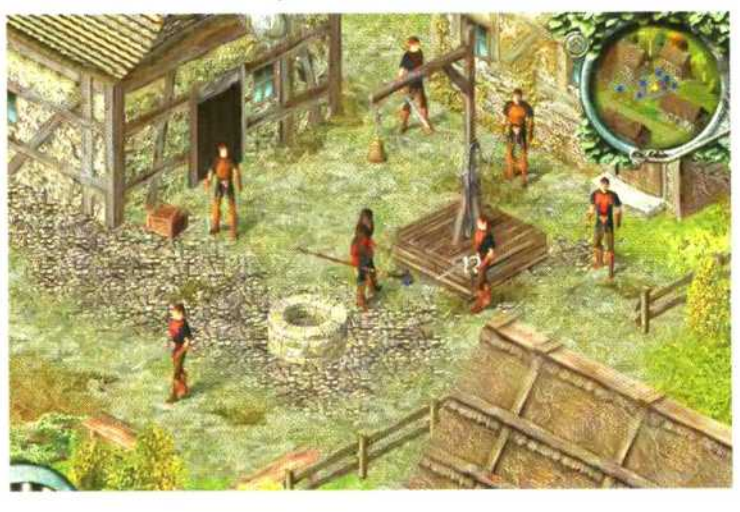
Online-Rollenspiele haben es in Deutschland schwer – trotz hoher Wertung (84 % in PC Games 01/02) kann **Dark Age of Camelot** nur einen kleinen Teil der Rollenspiel-Gemeinde begeistern. Die überwiegende Mehrheit der PC-Games-Leser geht lieber solo auf Monster-Jagd oder wartet auf andere Titel.

Neverwinter Nights

Zoff gab's zwischen Bioware und Interplay schon öfter – jetzt der große Knall: Bioware hat den Vertrag für **Neverwinter Nights** mit sofortiger Wirkung gekündigt und sucht nach einem neuen Publisher. Die besten Karten hat Gerüchten zufolge Vivendi Universal. Am Erscheinungstermin März 2002 ändert diese Entwicklung nichts.

Armalion

Ikarion ist pleite und mitten im Insolvenzverfahren – für **Armalion** besteht dennoch Hoffnung. Die Entwickler verhandeln zurzeit mit einer Reihe von noch ungenannten Publishern. Eine Entscheidung fiel erst nach Redaktionsschluss. Wir informieren Sie natürlich in der nächsten Ausgabe.



Dungeon Siege

Für den heiß erwarteten Rollenspiel-Kracher von Gas Powered Games wird es definitiv eine spielbare Demo-Version geben, die mindestens vier Stunden Spielspaß bieten soll. Das ließ Chef-Designer Chris Taylor in einem Interview verlauten.

Die 4te Offenbarung

Ein Online-Rollenspiel aus deutschen Landen – dieses Projekt hat die Internetseite Gamigo in Angriff genommen. Auf der Welt Althea tummeln sich bereits einige Spieler und verhauen für rund sieben Euro pro Monat diverse Monster. Langzeit-Test in PC Games 03/02.

Syberia

Microids will an den Erfolg von Amerzone anknüpfen: Das 3D-Render-Adventure Syberia soll 2002 den Konkurrenten um Myst 3 und Co. den Rang ablaufen. Nähere Informationen und Screenshots will Microids aber erst Ende Januar veröffentlichen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	**Neverwinter Nights**	Rollenspiel I Mai 2002	Vivendi Universal
2	**Dungeon Siege**	Rollenspiel I April 2002	Microsoft
3	**Elder Scrolls 3: Morrowind**	Rollenspiel I Februar 2002	Bethesda Softworks
4	**Armalion**	Rollenspiel I Noch nicht bekannt	Ikarion
5	**Star Wars: Galaxies**	Online-Rollenspiel I Oktober 2002	Lucas Arts
6	**Call of Cthulhu**	Action-Adventure I Mai 2002	Fishtank
7	**Divine Divinity**	Rollenspiel I Februar 2002	CDV
8	**Runaway**	Adventure I Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt
9	**World of Warcraft**	Online-Rollenspiel I Nov. 2003	Vivendi Universal
10	**Neocron**	Online-Rollenspiel I Februar 2002	CDV

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Nightstone



UNHEIMLICH Die dynamischen Schatten führen auf den dunklen Höhlenwänden einen gespenstischen Tanz auf.



DÜSTERE SCHAUPLÄTZE Obwohl Nightstone auch in Gebäuden und sogar im Freien spielt, ist die Grafik stets sehr dunkel.



UNFASSBAR Diablo lässt grüßen: In den Fässern und Kisten verbergen sich so manche Schätze – und Fallen.

Drei Recken machen sich auf, einen Felsen zu zerstören. Der sagenumwobene Nightstone gilt ihnen als **Quelle allen Übels dieser Welt.**

Ein einstmals blühender Landstrich ist die Arena für diesen viel versprechenden **Diablo**-Klon. Seitdem ein Tempelorden mithilfe des magischen Nightstones die Macht an sich gerissen hat, geht es dort abwärts: Die Felder verdorren, Trolle und Orks verschleppen die Kinder und sogar der Himmel färbt sich schwarz. Der Barbar Terak, die Bogenschützin Rhelia und der Magier Aisat haben sich unabhängig voneinander zum Ziel gesetzt, der Schreckensherrschaft des Ordens ein Ende zu bereiten.

Jede der drei Figuren wird den Weg in ihrer eigenen Heimat beginnen und sich Provinz für Provinz in Richtung Tempel und Nightstone kämpfen. Wie in einem **Diablo**-Dungeon warten in den einzelnen Provinzen Hunderte von gegnerischen Trollen, Monstern und Untoten, die nicht nur den Weg, sondern vor allem die zahlreichen Schätze bewachen. Der Spieler wird alle drei Charaktere steuern – möglicherweise sogar gleichzeitig. Denn sobald sich zwei oder drei Spielfiguren in der gleichen Region aufhalten, bilden sie eine Gruppe. Ein autonomes Handeln ist laut Entwickler New Horizon für die Figuren nicht geplant, der Spieler wird also ständig zwischen den einzelnen Charakteren wechseln müssen, was vor allem in den in Echtzeit ablaufenden Kämpfen für jede Menge Stress sorgen wird.

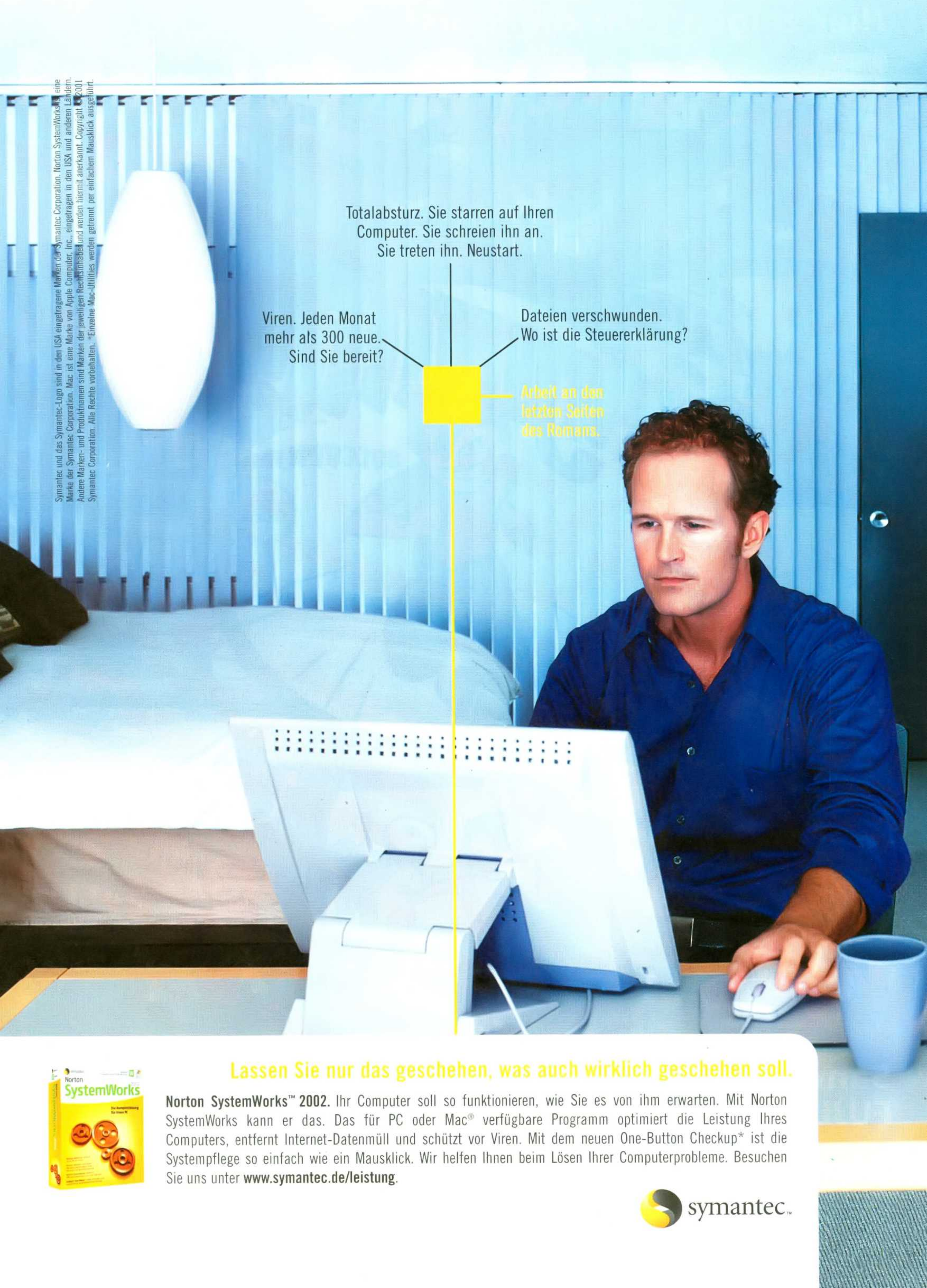
Ein für Rollenspiele neuartiges Feature sind die Sichtkegel der Gegner, die in einer kleinen Karte am Bildrand angezeigt werden und die Taktik in das Spiel bringen sollen. Wenn sich die Figuren vorsichtig genug bewegen, können sie hinter dem Rücken eines Gegners vorbeischleichen oder ihn von hinten meucheln. Davon abgesehen wird sich **Nightstone** wie **Diablo** spielen: Ein Mausklick in die isometrische Landschaft lässt die Figur laufen, ein Klick auf einen Gegner löst einen Angriff aus. Wie wichtig das große Vorbild für **Nightstone** ist, zeigt sich auch grafisch: Die Spielfläche, die Charakterbildschirme und die beiden Inventare Rucksack und Gürtel könnten direkt aus **Diablo** stammen.

Die Spielegrafiken machen (jedenfalls zum aktuellen Zeitpunkt) einen zwiespältigen Eindruck: Auf den hochauflösenden Hintergründen wirken die Spielfiguren wie Comic-Helden in der realen Welt.

ERSTEINDRUCK

*Nightstone setzt da an, wo **Diablo** seine Schwächen hat. Die stärkere Betonung der Taktik könnte den entscheidenden Unterschied zu den rein actionorientierten Hack&Slay-Rollenspielen bringen.* HARALD WAGNER

Entwickler .... New Horizon Studios
Termin .... März 2002



Symantec und das Symantec-Logo sind in den USA eingetragene Marken der Symantec Corporation. Norton SystemWorks ist eine Marke der Symantec Corporation. Mac ist eine Marke von Apple Computer, Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Andere Marken- und Produktnamen sind Marken der jeweiligen Rechtsinhaber und werden hiermit anerkannt. Copyright © 2001 Symantec Corporation. Alle Rechte vorbehalten. *Einzelne Mac-Utilities werden getrennt per einfachem Mausklick ausgeführt.
Totalabsturz. Sie starren auf Ihren Computer. Sie schreien ihn an. Sie treten ihn. Neustart.
Viren. Jeden Monat mehr als 300 neue. Sind Sie bereit?
Dateien verschwunden. Wo ist die Steuererklärung?
Arbeit an den letzten Seiten des Romans.
Lassen Sie nur das geschehen, was auch wirklich geschehen soll.
Norton SystemWorks™ 2002. Ihr Computer soll so funktionieren, wie Sie es von ihm erwarten. Mit Norton SystemWorks kann er das. Das für PC oder Mac® verfügbare Programm optimiert die Leistung Ihres Computers, entfernt Internet-Datenmüll und schützt vor Viren. Mit dem neuen One-Button Checkup* ist die Systempflege so einfach wie ein Mausklick. Wir helfen Ihnen beim Lösen Ihrer Computerprobleme. Besuchen Sie uns unter www.symantec.de/leistung.
Norton
SystemWorks
symantec.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



Virtua Tennis

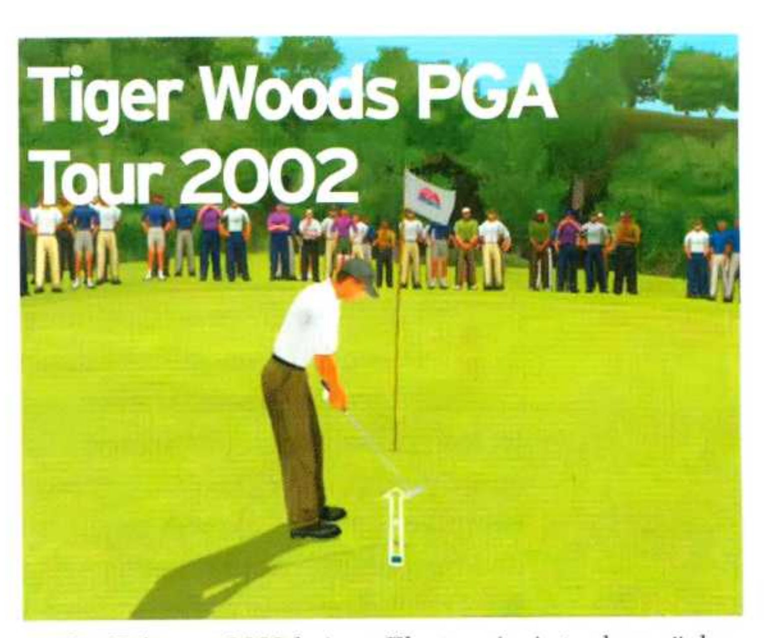
Empires eigenes Entwicklerteam Rowan **(MiG Alley)** übernimmt die Portierung von **Virtua Tennis** von Dreamcast auf PC. Dabei soll die Grafik so angepasst werden, dass Auflösungen bis 1.600x1.200 Bildpunkte unterstützt werden. Darüber hinaus erweitern die Programmierer den Mehrspieler-Part insofern, als Netzwerk-Partien mit bis zu vier Teilnehmern möglich sind. In allen anderen Punkten wird sich die PC-Variante stark an der überaus erfolgreichen und mit zahlreichen Auszeichnungen bedachten Sega-Dreamcast-Version orientieren. Insgesamt dürfen Sie also mit beziehungsweise gegen insgesamt 17 virtuelle Tennisprofis antreten, von denen Sie zehn erst dann aktivieren können, wenn Sie sie im Turnier bezwungen haben. Für die Steuerung der schnellen, actionlastigen Tennis-Simulation dürfen Sie zu Tastatur, Gamepad oder Joystick greifen. Der Erscheinungstermin wurde inzwischen von Sommer 2002 auf März vorverlegt.



DTM Race Driver

Codemasters gab neue Bilder zu dem für Juni 2002 angekündigten Rennspiel **DTM Race Driver** zur Veröffentlichung frei. Mit den Screenshots unterstreichen die Entwickler die Ankündigung von realistischen Fahrzeugen und Strecken, indem Sie die Spielgrafik und Originalfotos gegenüberstellen.





Tiger Woods PGA Tour 2002

Im Februar 2002 bringt Electronic Arts den nächsten Teil der Golfsimulation um Weltklassemann Tiger Woods auf den Markt. Mit von der Partie sind bekannte Golfprofis wie Vijay Singh oder Jesper Parnevik, mit denen Sie auf einer Reihe von neuen Anlagen die Schläger schwingen dürfen. Dabei setzt Electronic Arts auf eine neue Grafik-Engine, die den Realismusgrad von Genreprimus **Links 2001** übertreffen soll. Während die Steuerung mit einer Schwing- sowie der Zwei-Klick- und Drei-Klick-Variante traditionell ausfällt, sollen die Spielmodi neben klassischem Turnier-Golf auch einsteigerfreundliche Spaßmodi bieten.

UEFA Champions League 2001/ 2002 Nachtest

Kurz vor Redaktionsschluss erhielten wir die Nachricht von Take 2 Deutschland, dass die ursprünglich zum Test freigegebene Version von **UEFA Champions League 2001/ 2002** aufgrund qualitativer Mängel nochmals überarbeitet wird. Laut dem Pressesprecher von Take 2 Deutschland werde man vor allem diverse Mängel in Menüführung und KI ausmerzen. Da sich die Seite mit unserem Test (in dem die genannten Schwachpunkte auch kritisiert wurden) bereits im Druck befand, liefern wir Ihnen in der nächsten Ausgabe einen Nachtest mit der endgültigen Wertung der Fußball-Simulation nach.

Neue Loks für den Train Simulator

Mit dem von Auran (Dark Reign) entwickelten Add-on USA and Canada Vol. 1 wird der Microsoft Train Simulator gleich um 20 Lokomotiven aus Nordamerika erweitert. Bestellungen laufen über die Website www.auran.com.

Änderungen in Motor City Online

Ein erstes größeres Update brachte einige wichtige Änderungen für Motor City Online. Unter anderem wurde ein neuer Satz Autos für gesponserte Rennen sowie ein Händler mit teuren Edelboliden integriert.

Aktuelle NBA-Saisondaten zum Download

Obwohl es dieses Jahr kein NBA Live für PC gibt, müssen Besitzer der 2001-Version nicht auf die aktuellsten Saisondaten verzichten. Auf der Website www.sportplanet.com/nbalive stehen entsprechende Patches zum Download bereit.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten.

Platz	Spiel
1	**Tony Hawk's Pro Skater 3** Skateboard-Simulation I Februar 2002 Activision
2	**Colin McRae Rally 3** Rallye-Simulation I August 2002 Codemasters
3	**F1 Racing Championship 2** F1-Simulation I Dezember 2001 Ubi Soft
4	**DTM Race Driver** Rennspiel I Juni 2002 Codemasters
5	**Crazy Taxi** Rennspiel I Juni 2002 Empire Interactive
6	**Mercedes-Benz Champions** Rennspiel I September 2002 Synetic
7	**Virtua Tennis** Tennis-Simulation I März 2002 Empire Interactive
8	**World Sports Cars** Rennspiel I März 2002 Empire
9	**Motor City Online (dt.)** Online-Rennspiel I März 2002 Electronic Arts
10	**Salt Lake 2002** Olympische Winterspiele I Januar 2002 Eidos Interactive

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Salt Lake 2002



VOLLE KANNE Die olympische Abfahrt hat nur wenige, aber dafür umso gefährlichere Tücken.



ZUM GENIESSEN Nach jedem Wettkampf wird eine fernsehreife Zeitlupe Ihrer Leistung gezeigt.

Im **offiziellen PC-Spiel zu den Olympischen Winterspielen** sind flinke Finger und gute Nerven gefragt.

ES GEHT LOS Die Eröffnungsfeier bildet mit typischen Szenen den Auftakt zu den Winterspielen.

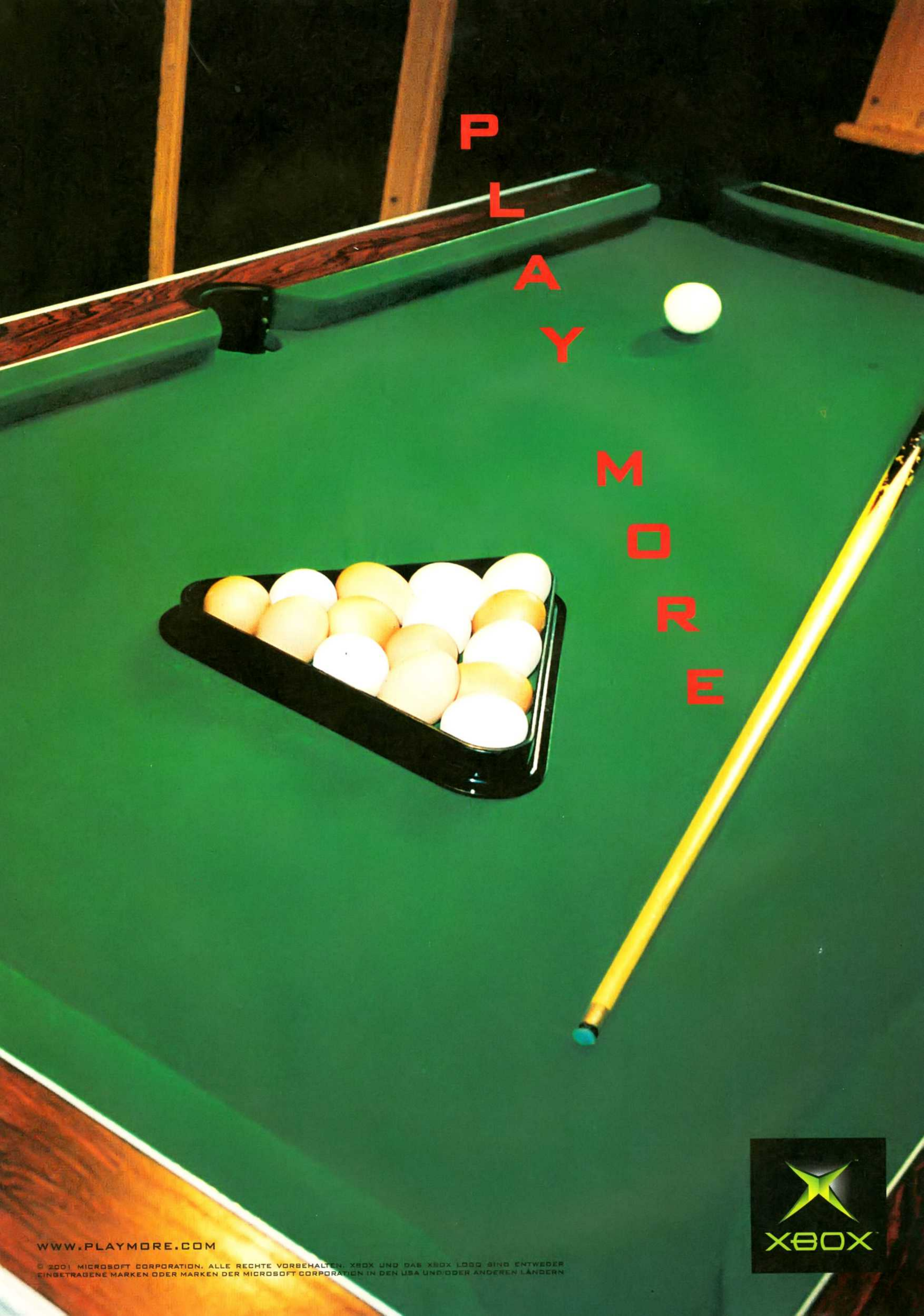


Im Rahmen eines Gewinnspiels konnten PC-Games-Leser mitbestimmen, welche Sportarten umgesetzt werden sollen. Das Ergebnis: In sechs Disziplinen (Snowboard-Parallel-Slalom, Slalom, Abfahrt, Zweierbob, Trick-Ski und Skispringen) kämpfen Sie um Rekorde gegen computergesteuerte und menschliche Konkurrenten – da werden unweigerlich Erinnerungen an die legendären **Winter Games** auf dem C64 wach. Dabei ist die Steuerung immer so einfach, dass wirklich jeder damit zurechtkommt – auch wenn Spitzenleistungen ein gehöriges Maß an Fingerfertigkeit und Tastaturakrobatik erfordern. Am einfachsten klappt das noch bei Abfahrt, Slalom und dem Parallel-Slalom. Dabei sehen Sie Ihren Schützling jeweils aus der Verfolgerperspektive, manövrieren ihn mit den Pfeiltasten durch die Tore und gehen gegebenenfalls mal aus der Abfahrtshocke, um tückische Stellen zu meistern. Auch das Skispringen, wo es größtenteils auf das richtige Timing bei Absprung und Landung ankommt, ist entspannend. Komplizierter wird es beim Bob-Wettkampf: Durch möglichst gleichmäßiges, schnelles Hämmern auf die Pfeiltasten schieben die Athleten das Gefährt an. Dann müssen Sie im richtigen Moment einsteigen, sonst fährt der Bob ohne Sie los. Im Eiskanal kommt es auf feinfühliges Kurvenfahren an, das Sie wiederum durch das diesmal bedacht eingesetzte Drücken der Cursor-Tasten realisieren. Königsdisziplin in Sachen Schwierigkeitsgrad ist Trick-Ski. Mit viel Anlauf springen Sie über einen Hügel und müssen die Kampfrichter mit einem kunstvollen, sauber ausgeführten Sprung zu Bestnoten ermutigen. Den Trick wählen Sie schon vorher aus und müssen dann während der Sprungphase eine Sequenz von Tastenkombinationen mit genauem Timing drücken. Weil Dabeisein vielleicht doch nicht alles ist, bauten die Entwickler einen Trainingmodus für jede Disziplin ein. Gerade in Abfahrt, Slalom und Parallel-Slalom sind gute Resultate nur möglich, wenn Sie die Strecke aus dem Effeff beherrschen. Wer trotzdem keine Chance hat, passt den Schwierigkeitsgrad und damit die Qualität der Computergegner seinem Leistungsvermögen an. Natürlich macht das Kräftemessen gegen menschliche Mitspieler auch bei **Salt Lake 2002** am meisten Spaß – ganz wie damals auf dem C64.

ERSTEINDRUCK

Salt Lake 2002 bietet kurzweilige Unterhaltung und ist aufgrund der einfachen Steuerung ein Spiel für die ganze Familie. GEORG VALTIN

Entwickler .... Attention to Detail
Termin .... Januar 2002


PLAY MORE
XBOX
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. XBOX UND DAS XBOX LOGO SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: Gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.



Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 €). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

PC Games Award
SPIEL DES MONATS
2/2002

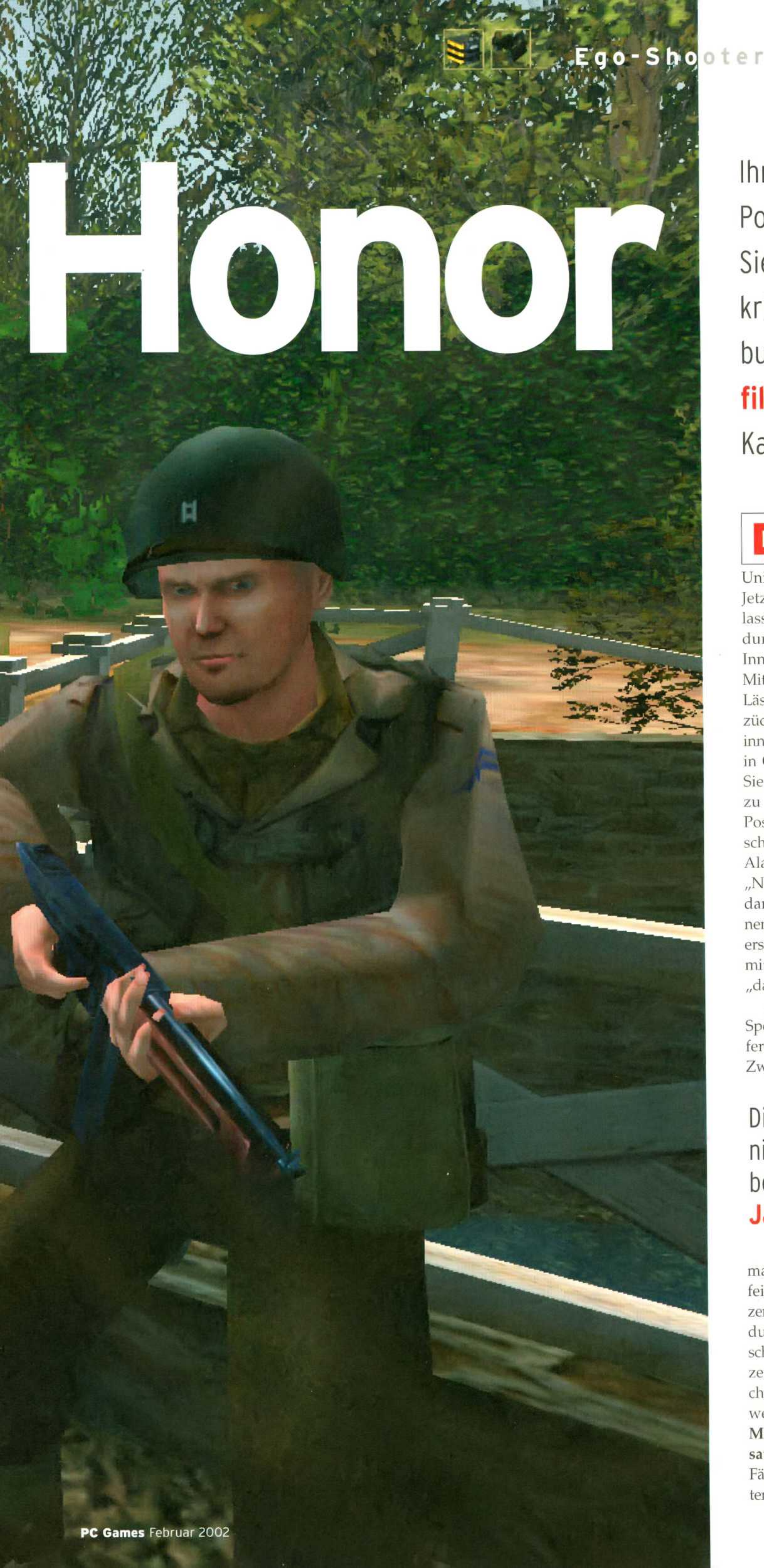
MEHRSPIELER

ALTERSEMPFEHLUNG
18+

Medal of Allied Assault



ÜBERRASCHUNG
Diese drei netten Herren haben es gar nicht gern, wenn man sie beim Kartenspielen stört. Es folgen blaue Bohnen.



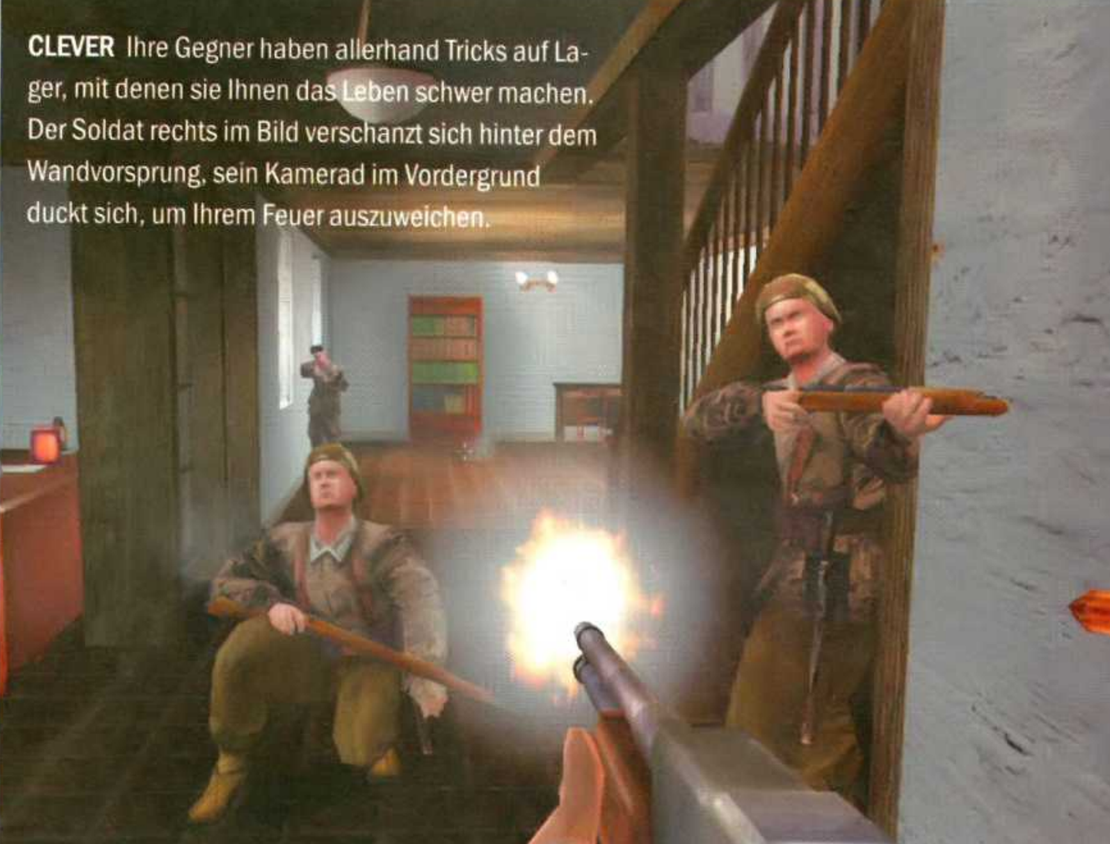
Ihre Rolle: Lieutenant Mike Powell. Ihr Auftrag: Helfen Sie mit, den Zweiten Weltkrieg zu gewinnen. Das Drehbuch: **ein kinoreifer Actionfilm zum Mitspielen.** Licht, Kamera, Knarre, Action!

Der Kragen drückt ein wenig. Kein Wunder, ist ja auch nicht Ihre Uniform, die Sie da tragen. Jetzt bloß nichts anmerken lassen, sagen Sie sich, als Sie durch das stählerne Tor ins Innere der Festung schreiten. Mitten in die Höhle des Löwen. Lässig die Ausweispapiere gezückt. Die Wache salutiert, hält inne. „Diese Papiere sind nicht in Ordnung!" Wie sehr hatten Sie gehofft, diesen Satz nicht zu hören. Zu spät trifft den Posten die Kugel aus Ihrer schallgedämpften Pistole, die Alarmsirenen heulen schon. „Na schön", seufzen Sie in Gedanken, als Sie Ihre Maschinenpistole durchladen und die ersten herbeieilenden Soldaten mit einem Feuerstoß begrüßen, „dann eben auf die harte Tour."

Als Lieutenant Mike Powell, Spezialagent des CIA-Vorläufers OSS, sabotieren Sie im Zweiten Weltkrieg Wehrmachtsstellungen hinter den feindlichen Linien, unterstützen die US Rangers bei der Landung in der Normandie, preschen im gekaperten Tiger-Panzer durch Frankreich und suchen U-Boot-Basen in Norwegen heim. Im Ego-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** sind Sie der Mann für alle Fälle, der die Nazis das Fürchten lehrt und für die Alliierten

Die Landung an Omaha Beach ist nicht die einzige Szene im Spiel, bei der offensichtlich **Der Soldat James Ryan** Pate stand.





CLEVER Ihre Gegner haben allerhand Tricks auf Lager, mit denen sie Ihnen das Leben schwer machen. Der Soldat rechts im Bild verschanzt sich hinter dem Wandvorsprung, sein Kamerad im Vordergrund duckt sich, um Ihrem Feuer auszuweichen.

SAY GOODBYE In einer Mission übernehmen Sie das Kommando über einen deutschen Königstiger und schießen damit Panzer zu Klump.

den Krieg fast im Alleingang gewinnt. Los geht's 1942 in Nordafrika, wo Sie die Invasion der US-Streitkräfte vorbereiten. Zwei gestohlene LKWs sollen Sie und Ihre Männer in ein von den Deutschen besetztes Bergdörfchen bringen. Es kommt, wie es kommen muss: Die Wachen am Kontrollpunkt riechen Lunte und ehe Sie sichs versehen, sind Sie mitten in Ihrem ersten Gefecht. Soldaten stürmen auf Sie ein, von rechts, links, oben, unten – Sie wissen gar nicht, wohin Sie zuerst schießen sollen. Zusammen mit Ihren Jungs stürmen Sie das Lager, Ihr M1-Garand-Gewehr im Anschlag. In einem Lagerhaus verschanzt sich ein gegnerischer Trupp hinter Kistenstapeln. Immer wieder tauchen sie aus Ihrer Deckung auf, geben ein paar Feuerstöße ab und verschwinden wieder. Erst eine Handgranate macht den Weg frei. Ihre Gruppe sammelt sich auf einem Innenhof. Plötzlich schwingen im Haus neben Ihnen die Fensterläden auf, ein Maschinengewehr bellt Blei auf Ihren Kommandotrupp. Von den Dächern feuern Soldaten auf Sie herab. Sie sitzen in der Falle. „Powell, schnapp dir das MG!" brüllt Ihr Sergeant. Sie schießen sich Ihren Weg nach oben frei und überwältigen den Schützen von hinten. Mit der Feuerkraft des MG-42 haben Sie die gegenüberliegenden Dächer im Handumdrehen von den Wehrmachtstruppen gesäubert. **Medal of Honor** inszeniert die Missionen wie spannende Episoden eines Kriegsfilms. Nur dass statt eines Schauspielers Sie selbst am Drücker sind – im Wortsinn. Immer wieder löst das Programm an bestimmten Stellen

Die **Brücke**

Medal of Honor spielt sich fast wie ein Film. In einem der absolut umwerfenden Einsätze in Nordfrankreich sollen Sie als Infanterist einen Königstiger beschützen, den Sie und Ihre Jungs zuvor gekapert haben. Wir zeichnen den Missionsverlauf für Sie nach.



Der Königstiger soll eine Brücke besetzen, bis alliierte Verstärkungen eintreffen. Das Problem: Das Bauwerk ist von den Deutschen mit Sprengstoff voll gestopft und verdrahtet worden. Ihre Aufgabe ist es, die Feinde daran zu hindern, das Ding in die Luft zu jagen.

Im Häuserkampf ist die Maschinenpistole Ihr bester Freund. Heckenschützen knipsen Sie auch mal mit dem Scharfschützengewehr aus – sofern Sie sie ausmachen können, die Jungs sind gut getarnt. Faustregel: Wenn Ihnen ein Haus spanisch vorkommt, erstmal eine Granate durch die Tür.

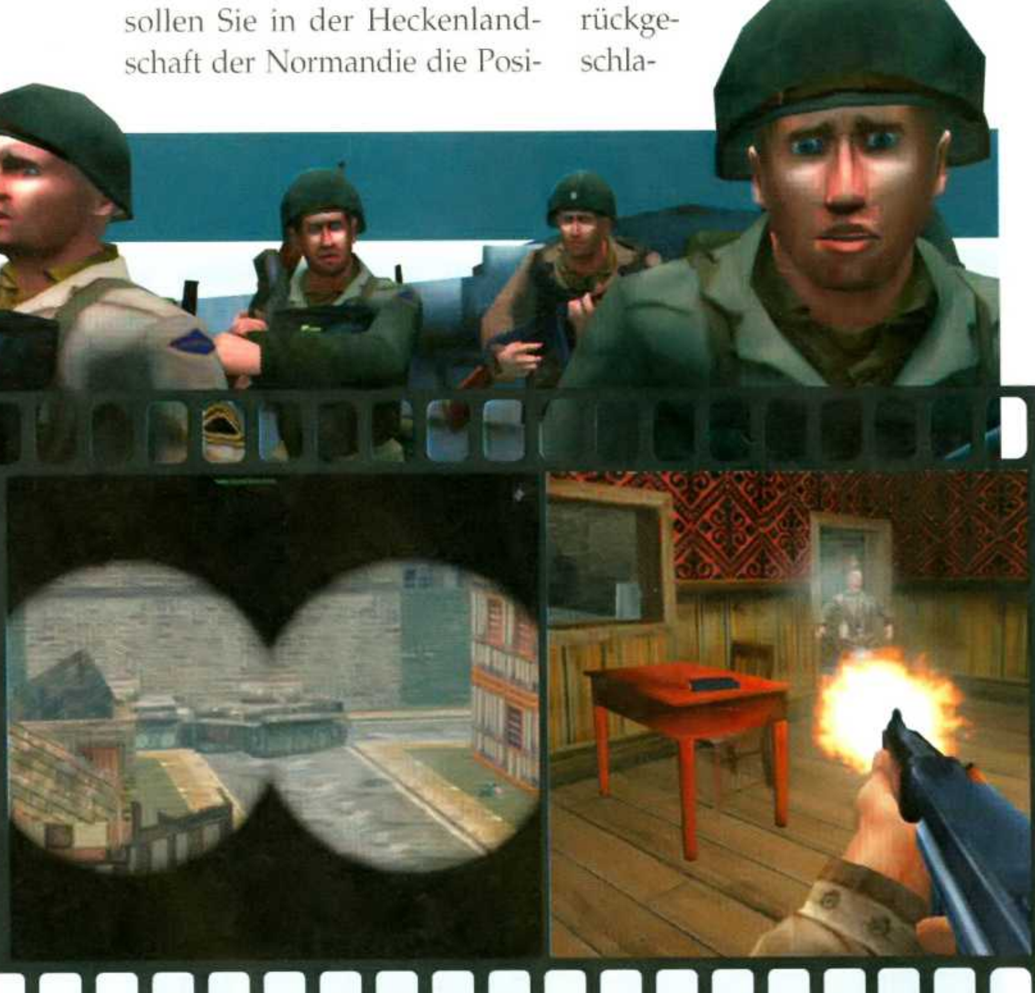
Von einem Turm abseits der Brücke haben Sie das ganze Areal im Blickfeld – und in Schussreichweite. Mit Ihrem Scharfschützengewehr müssen Sie die gegnerischen Wachtposten von der Straße pflücken, bevor die an den Auslöser für das TNT kommen. Munition haben Sie inzwischen genug.

Jetzt wird's hektisch, denn die Gegner rennen von allen Seiten auf den Auslöser zu. Jeder Schuss muss sitzen. Wenn Sie einen verfehlen oder im falschen Augenblick das Magazin wechseln müssen, fliegt alles in die Luft. Währenddessen rumpelt der Königstiger gemächlich auf die Brücke zu.


MIEZ, MIEZ Mit Bazooka oder Panzerschreck gehen Sie auf Großwildjagd. Dieser deutsche Tiger-Panzer ist gleich Geschichte.

Ereignisse wie diesen Hinterhalt aus, die immer wieder für Überraschungen und Adrenalinschübe sorgen. Kleiner Nachteil: Der Wiederspielwert hält sich in Grenzen und die Handlungsfreiheit ist recht begrenzt.

Meistens haben Sie mehrere Missionsziele zu erfüllen, die oft aufeinander aufbauen. So sollen Sie in der Heckenlandschaft der Normandie die Positionen zweier versteckter 88er-Geschütze an einen Jagdbomber durchfunken, der diese dann im Tiefflug ausschaltet. Dazu sammeln Sie zunächst eine Gruppe Fallschirmjäger ein, die von Deutschen umzingelt in einem Landhaus festsitzen. Haben Sie die Jungs befreit und den prompt folgenden Gegenangriff zurückgeschla-


Auch das noch: Die Brücke ist sicher, aber jetzt wollen gegnerische Panzer Ihren Kumpels ans Leder. Ein Glück, dass Sie über das Fernglas Luftunterstützung anfordern können und auch Ihre Bazooka noch ein paar Schuss Munition hat. Dumm nur, dass die Jabos so lange für den Anflug brauchen.

Während Sie Luftschläge auf die Feinde prasseln lassen und Ihre Kameraden so bis zum Eintreffen der Verstärkung beschützen, fallen Ihnen gegnerische Soldaten in den Rücken. Kurz bevor der Gesundheitsbalken an der Nullmarke kratzt, ist die Mission geschafft.

Axis and Allies

Satte vier Multiplayer-Modi mit elf Karten mögen auf den ersten Blick viel erscheinen, drei der Spielarten sind aber nur gewöhnliche Deathmatch-Varianten. Der Modus „Object Based" hat es dafür in sich. Er erinnert stark an **Return to Castle Wolfenstein** oder **Counter-Strike**. Zwei Teams stehen sich gegenüber. Das erste muss ein bestimmtes Ziel verteidigen, das zweite dieses erobern oder zerstören. Leider stehen nur vier Karten zur Auswahl.


DIE JAGD Die Alliierten sollen zwei Panzerabwehrkanonen der Deutschen in die Luft jagen, die das zu verhindern suchen.

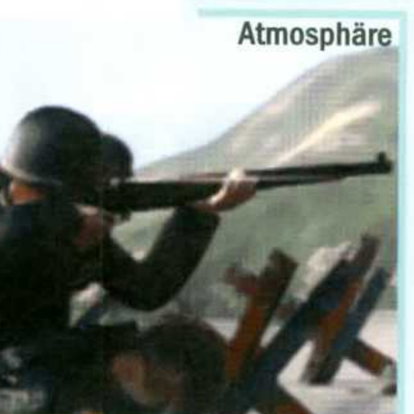

RAKETENANLAGE Diese V2-Rakete und das Abschusszentrum sind eines der beiden Sabotageziele für die US-Army.


OMAHA BEACH Der aus Der Soldat James Ryan bekannte Strand ist Schauplatz von Grabenkämpfen und Bunkergefechten.


DIE BRÜCKE Ausnahmsweise sind die Achsenmächte diesmal die Angreifer; sie sollen eine wichtige Brücke sprengen.

Medal of Honor gegen Return to Castle Wolfenstein

Sie erscheinen nur wenige Wochen hintereinander, spielen beide im Zweiten Weltkrieg und basieren beide auf dem gleichen technischen Gerüst. Wo liegen die Unterschiede? Wir sagen Ihnen, welcher der Kontrahenten in welcher Disziplin besser abschneidet.

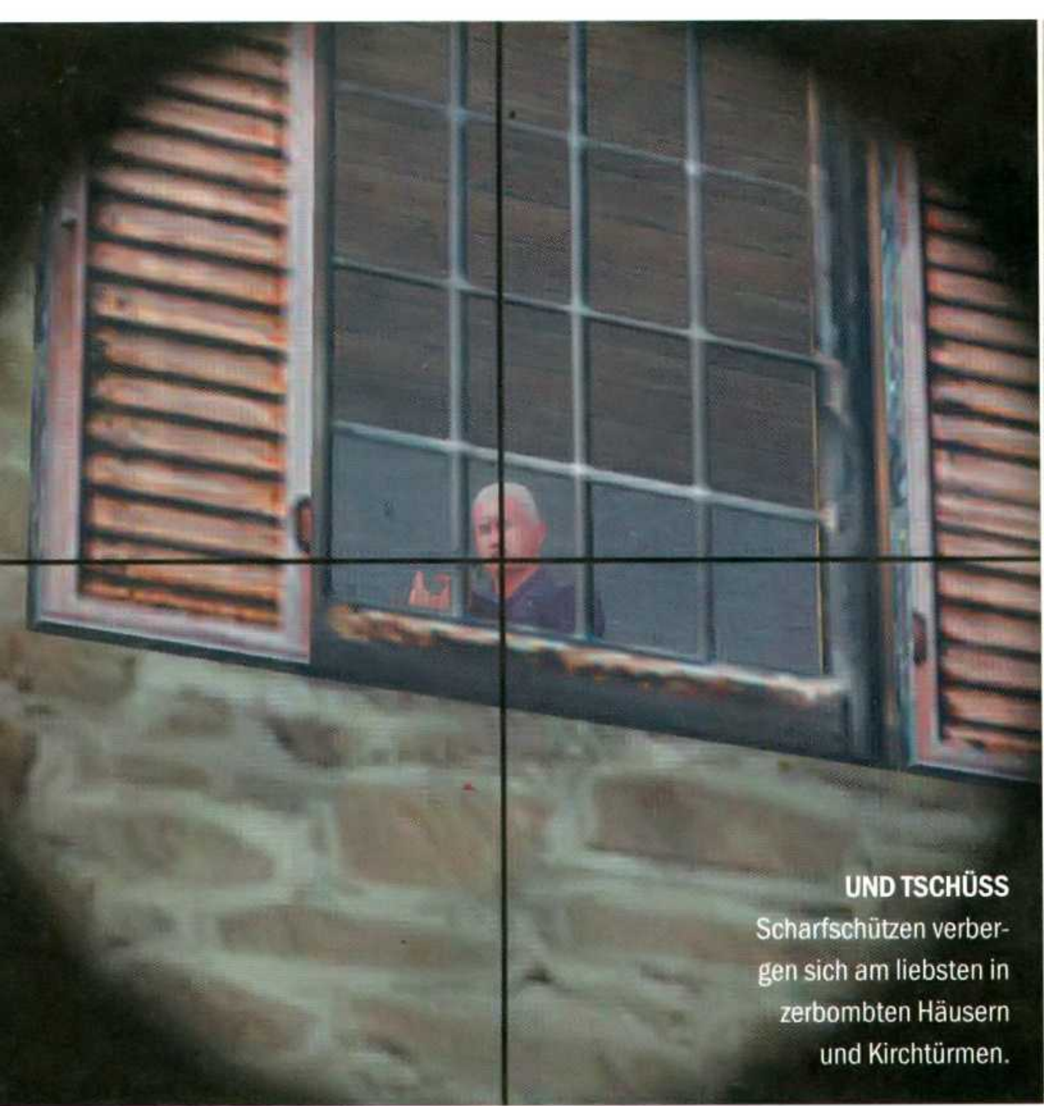
Disziplin	Medal of Honor	Return to Castle Wolfenstein	Sieger
 Missionsdesign	Scharfschützeneinsätze wechseln mit Undercover-Operationen ab, Massengefechte mit Kämpfen Mann gegen Mann. Ständig wechselnde, verknüpfte Aufträge halten Sie auf Trab. **Medal of Honor** setzt etwas mehr auf Taktik als **Return to Castle Wolfenstein**, ohne die Action zu vernachlässigen.	Dauerballern ist Trumpf auf Burg Wolfenstein. Zwar wird Schleichen auch belohnt und ist hin und wieder sogar nötig, die meiste Zeit über bleibt der Finger aber am Abzug. Die Missionen sind genauso linear aufgebaut wie in **Medal of Honor**, dabei allerdings etwas weniger komplex.	Unentschieden
 Atmosphäre	Vorbestimmte Ereignisse sorgen immer wieder für Adrenalinschübe, etwa wenn beim Sturm auf Omaha Beach Ihr Vordermann auf eine Mine tritt oder Sie in Windeseile vor einer Explosion fliehen. **Medal of Honor** bedient sich einer Art „Kino-Realismus", um Filmatmosphäre zu schaffen.	Die Entwickler haben nicht mit Schockeffekten gespart: Zombies springen Sie aus der Dunkelheit an, Brücken brechen plötzlich unter Ihren Füßen ein, das Heulen der Untoten in den Katakomben jagt Ihnen Schauer über den Rücken. Zwischensequenzen in der 3D-Engine erzählen die Story.	Unentschieden
 Mehrspielermodus	Drei Deathmatch-Modi (Freies Spiel, Team, Rundenweise) und ein Missionsmodus stehen zur Wahl. Interessant ist hauptsächlich Letzterer. Mit lediglich vier Karten und ohne Klassensystem erreicht **Medal of Honor** aber nicht die Perfektion des Widersachers.	Mit seiner Mischung aus **Counter-Strike** und **Unreal Tournament** setzt Grey Matters Vorzeige-Shooter auf schnelles, bleihaltiges Teamplay. Die Karten sind zwar kleiner als beim Mitbewerber, dafür aber hübscher. Besonders das Klassensystem macht Laune.	Return to Castle Wolfenstein
 Waffen	Realistisches, aber gewöhnliches Arsenal von der Pistole über Granaten bis hin zum Sturmgewehr.	Röntgengewehr, Flammenwerfer, Giftspritze, Schalldämpfer-MP – die Wummen sind wirklich außergewöhnlich.	Return to Castle Wolfenstein
 Grafik	Animationen vom Feinsten, realistische Figuren, schön designte Levels – aber monotone Texturen und geringe Sichtweite.	Bombastische Effekte und wirklich sehenswerte Gebäude machen den Horror-Shooter zum Sieger in der Grafik-Wertung.	Return to Castle Wolfenstein
 Sound	Besser kann ein Actionspiel kaum klingen. Von der Sprachausgabe über die Effekte bis hin zum Soundtrack ist **Medal of Honor** nahe an der Perfektion.	Auch **Wolfenstein** schneidet in Sachen Musik und Effekte sehr gut ab und muss sich dem Kontrahenten nur knapp geschlagen geben.	Medal of Honor

Fazit: Letztlich ist es Geschmackssache, auf welcher Seite Sie in den Krieg ziehen. Wenn Sie alte Hollywood-Kriegsfilme mögen, ist **Medal of Honor** Ihr Fall. Stehen Sie dagegen auf gepflegten Horror, sollten Sie zu **Return to Castle Wolfenstein** greifen. Das hat im Mehrspielermodus die Nase vorn, im Einzelspielermodus nehmen sich die beiden nicht viel. Eigentlich sollten Sie sich keines von beiden entgehen lassen.

gen, machen Sie sich zusammen auf die Suche nach einem Funkgerät. Der einzige Ranger, der eines dabeihatte, wurde dummerweise von einem Scharfschützen erwischt, der sich in einem alten Silo verschanzt hat. Erst wenn der keine Gefahr mehr darstellt, können Sie sich das Ding schnappen, per Fernglas die Geschütze ausfindig machen und die Mission zu einem guten Ende bringen. Ein andermal kämpfen Sie sich durch zerbombte Häuserschluchten zu einer Panzer-Crew durch, eskortieren die Jungs durch die scharfschützenverseuchten Straßenzüge, kapern einen Königstiger-Panzer und preschen mit dem schließlich auf eine strategisch wichtige Brücke zu. Nicht immer bekommen Sie Unterstützung von computergesteuerten Kameraden. Oft sind Sie ganz auf sich gestellt. Etwa wenn Sie

Mehr noch als die dank Quake-3-Engine überzeugende Grafik trägt der filmreife Sound zur Atmosphäre bei.

sich in eine U-Boot-Basis in Norwegen einschleichen. Dort müssen Sie sich zunächst die Uniform und die Ausweispapiere eines deutschen Offiziers besorgen, bevor Sie getarnt in den Stützpunkt eindringen können. Wer hier mit gezückter Waffe losprescht, hat bald die halbe Wehrmacht am Hals. Nur im Notfall kommt eine schallgedämpfte Pistole zum Einsatz. Erst wenn Sie heil zu Ihrem Zielobjekt, einem vertäuten U-Boot, gelangt sind und dort die Sprengsätze angebracht haben, heißt es wieder „Feuer frei!". Solche Geheimeinsätze sind eine willkommene Abwechslung im sonst sehr actionlastigen Spielablauf. Wer sich der gegnerischen Übermacht gewachsen fühlt, kann aber auch dort einen offensiveren Weg gehen. Waffen dazu sind reichlich vorhanden. Sei es die Thompson-Maschinenpistole oder das deutsche



UND TSCHÜSS Scharfschützen verbergen sich am liebsten in zerbombten Häusern und Kirchtürmen.



AUSWEIS, BITTE Als Wehrmachtsoffizier getarnt gelangen Sie in eine U-Boot-Basis der Kriegsmarine.

Gegenstück, die MP-40, sei es das zielfernrohrbestückte Scharfschützengewehr, Ihr 45er-Colt, die Schrotflinte oder das BAR-MG, sei es die Bazooka oder der Panzerschreck – Schießeisen gibt's an jeder Ecke, die Munition wird selten knapp.

Sie müssen sich in insgesamt sechs Einsätzen bewähren – Nordafrika, Norwegen, Omaha Beach, Bretagne, Normandie und Siegfried Linie –, die in insgesamt 26 Kapitel beziehungsweise Levels unterteilt sind. Dabei bauen die Abschnitte innerhalb der Einsätze aufeinander auf, das heißt, Sie übernehmen Waffen, Munition und Gesundheitspunkte in die jeweils nächste Mission. Der Schwierigkeitsgrad ist bis auf wenige Ausnahmen eher am unteren Ende der Skala angesiedelt, was auch der Tatsache zu verdanken ist, dass Sie jederzeit Ihren Spielstand sichern können. Kleiner Wermutstropfen: In der mittleren Spielstufe haben Sie **Medal of Honor: Allied Assault** locker an einem Wochenende durchgezockt. Auch wenn Sie Selbstdisziplin üben und den Gebrauch der Schnellspeichern-Taste einschränken, kommen Sie kaum über 20 Stunden Spielzeit. Die sind dafür aber, abgesehen vom enttäuschenden, abrupten Ende, wirklich vom Feinsten. Und schließlich bleibt ja noch der exzellente Mehrspielermodus – mehr dazu lesen Sie im Extrakasten.

Medal of Honor hat mit dem kürzlich erschienenen **Return to Castle Wolfenstein** nicht nur das Szenario „Zweiter Weltkrieg" gemeinsam. Beide basieren auch auf dem gleichen Grafikgrundgerüst, der Engine von **Quake 3 Team Arena**. Allerdings haben beide Programmiererteams die Technologie auf ihre eigene Art für ihre Zwecke angepasst. Hauptsächlich, um auch große Außenareale darstellen zu können. Im direkten Grafikver-



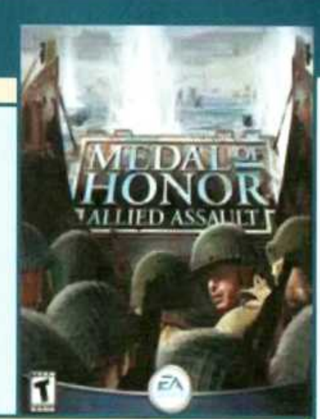
PAKETLIEFERUNG
In vielen Einsätzen spielen Sie Sprengmeister und jagen per Zeitbombe rot markierte Geschütze oder Fahrzeuge in die Luft.

gleich zieht Electronic Arts' Shooter den Kürzeren. Zwar sind die Animationen sogar noch besser gelungen – Ihre Gegner werfen sich auf den Boden, tauchen in Deckung ab, rollen sich ab und wirbeln bei Treffern herum –, vor allem die Texturen können aber mit dem Konkurrenten nicht mithalten. Negativ fällt außerdem die besonders auf langsamen PCs stark eingeschränkte Sichtweite ins Auge. Durchs Zielfernrohr sind Gegner in dem ständig präsenten Nebel oft nur an dem Mündungsfeuer ihrer Waffen auszumachen. Unter dem Strich reicht die Optik gerade noch für ein „Sehr gut" – dass mit der Engine mehr drin gewesen wäre, zeigt aber **Return to Castle Wolfenstein**. Die Klangkulisse lässt dafür nichts zu wünschen übrig. Angefangen bei den realistischen Waffeneffekten über den absolut filmreifen Soundtrack bis hin zur glasklaren Sprachausgabe – die Sounddesigner haben ganze Arbeit geleistet.

Auch sonst liefert die Technik kaum Grund zum Meckern. Im Test lief **Medal of Honor** erfreulich stabil; Clipping-Fehler konnte ein neuerer OpenGL-Treiber für die Grafikkarte beheben. Die Gegner verhalten sich größtenteils clever. Wenn Sie beispielsweise eine Granate in einen Bunker werfen, hechten die Soldaten außer Reichweite oder versuchen sogar, das unwillkommene Geschenk postwendend an den Absender zurückzubefördern. Unter Feuer tauchen Ihre Feinde gerne hinter Kisten oder andere Hindernisse ab, schmeißen sich in den Dreck oder schießen hinter Mauerecken auf Sie. Zwei Schwächen sind allerdings auffällig: Zum einen wandern Patrouillen oft seelenruhig weiter auf ihrem Weg, selbst wenn der Kamerad neben ihnen getroffen zusammensackt. Zum anderen lassen sie sich leicht in einen Hinterhalt locken, wenn Sie sich beispielsweise hinter einer Tür verkriechen. RÜDIGER STEIDLE

UND ACTION
Immer wieder sorgen Zwischensequenzen in der 3D-Engine für Überraschungen. Hier kracht gerade ein alliierter Jäger im Tiefflug in ein Gebäude.

TESTCENTER



FEATURES

- Sechs Szenarien
- Unterteilt in 26 Kapitel
- 11 Mehrspielerkarten
- 4 Mehrspielermodi
- 14 Waffen
- Einsatzbeschreibungen als Videosequenzen
- Basiert auf *Q3TA*-Engine
- Action- und Taktikmissionen
- Solo- und Teammissionen
- Stark geskriptete Einsätze
- Keine Nazi-Symbole in der deutschen Version

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Undying, No One Lives Forever, Return to Castle Wolfenstein
Entwickler:	2015
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.elektronikarts.de
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.1015.com
Beste Fansite:	www.mohaa.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD im Jewelcase, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
0 Stunden, 6 Stunden, 12 Stunden, 18 Stunden, 24 Stunden
SPIELZEIT
1, 2, 3, 4, 5, 6

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE

Medal of Honor löst das Versprechen vom interaktiven Film endlich ein. Story, Missionsdesign und Actionszenen sind absolut kinoreif. Dafür sorgen vor allem die vielen vorgeplanten Ereignisse. Als bei der Invasion in der Normandie plötzlich das Landungsboot neben meinem von einer Granate getroffen in die Luft flog, habe ich am Monitor unwillkürlich den Kopf eingezogen. Mir haben vor allem die Missionen gefallen, in denen ich nicht ständig den Finger am Abzug hatte. Schade nur, dass ich alles so schnell durchgespielt hatte. Nach dem furiosen Beginn und den beklemmend wirklichkeitsnahen Einsätzen in Frankreich ist das Ende wirklich eine Enttäuschung. Insgesamt gefällt mir **Medal of Honor** trotzdem besser als **Return to Castle** Wolfenstein, schon allein wegen des weniger hektischen Mehrspielermodus.

> **Medal of Honor** gefällt mir sogar noch besser als **Return to Castle Wolfenstein**.

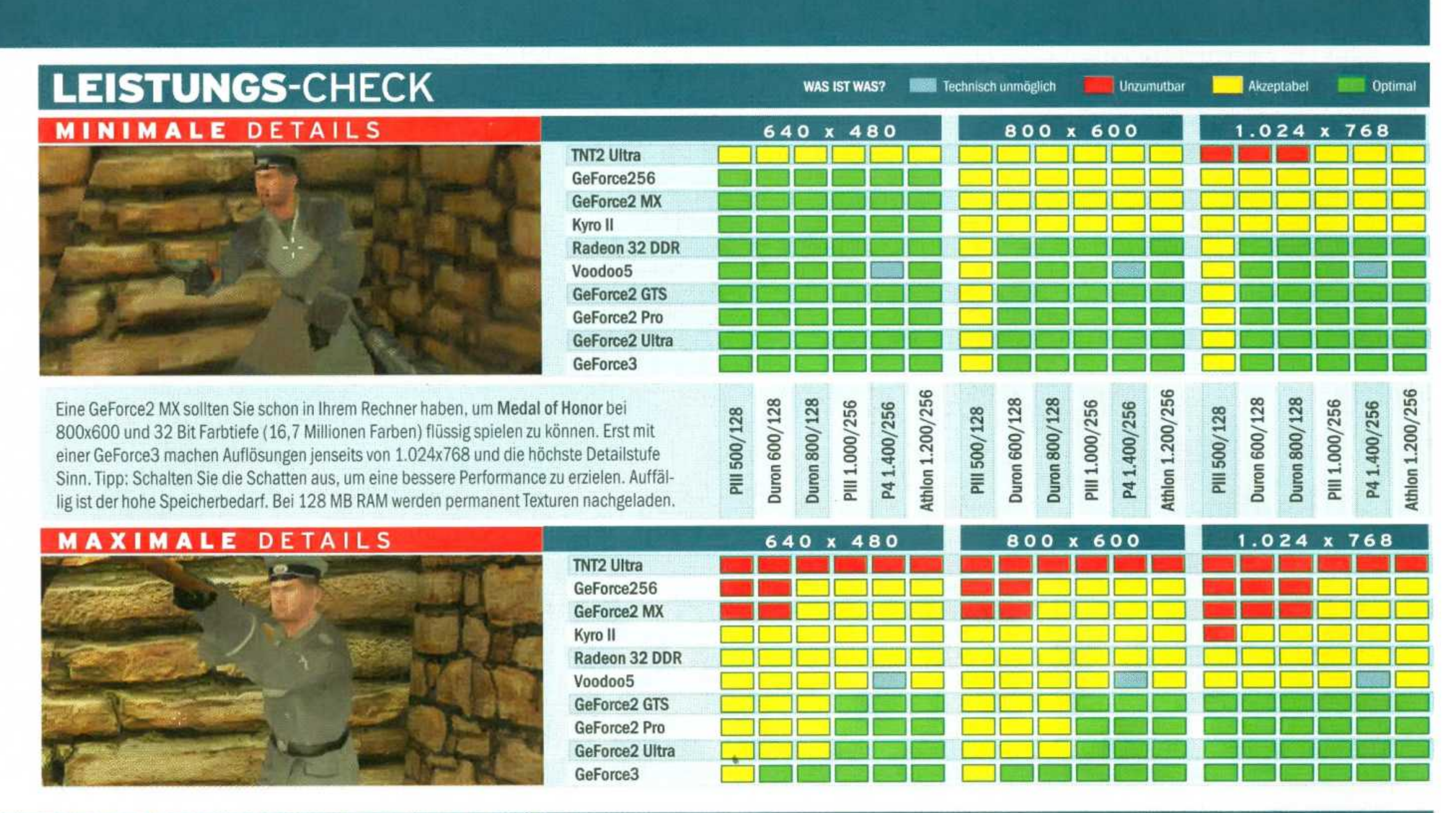
CHRISTIAN MÜLLER



Sie erinnern sich an die zehnminütige Eröffnungs-Szene im Kinofilm **Der Soldat James Ryan**? Die Landung am Omaha Beach in der Normandie? Sind Sie auch stillschweigend immer tiefer in den Kinosessel gerutscht? Ähnlich ist es mir oft bei **Medal of Honor** ergangen. Die hollywoodreife Inszenierung zieht von Beginn in ihren Bann und bleibt stets nervenzerreißend realistisch. Das liegt vor allem auch an den mannigfaltigen Aufgaben: Rambo-, Scharfschützen- und Spionage-Missionen wechseln sich ab mit Jeep- und Panzer-Fahrten oder Sprengaufträgen. Besonders eindringlich ist es, wenn Sie als Chef einer kleinen Einheit Ihre Jungs heil durchs Kampfgebiet bringen müssen. Trotzdem, irgendwie hat mir **Return to Castle Wolfenstein** mehr Spaß gemacht. Vielleicht liegt's daran, dass ich bei **Medal of Honor** mehr das Gefühl hatte, wirklich Soldat zu sein.

> Zusammenzucken garantiert: Dagegen ist **Return to Castle Wolfenstein** ein echter Fun-Shooter.

LEISTUNGS-CHECK



Eine GeForce2 MX sollten Sie schon in Ihrem Rechner haben, um **Medal of Honor** bei 800x600 und 32 Bit Farbtiefe (16,7 Millionen Farben) flüssig spielen zu können. Erst mit einer GeForce3 machen Auflösungen jenseits von 1.024x768 und die höchste Detailstufe Sinn. Tipp: Schalten Sie die Schatten aus, um eine bessere Performance zu erzielen. Auffällig ist der hohe Speicherbedarf. Bei 128 MB RAM werden permanent Texturen nachgeladen.

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE





1 Schon in Nordafrika geht es ganz schön zur Sache. Zusammen mit US-Rangers und einem Agenten jagt Powell die Verteidigungsanlagen in die Luft.



2 Beim Angriff auf ein Flugfeld der Luftwaffe fungiert Powell als MG-Schütze auf einem automatisch gelenkten Jeep und zerlegt geparkte Flugzeuge.



3 In Norwegen muss sich der OSS-Agent zum ersten Mal auf leisen Sohlen durch den Level schleichen. Später ist wieder Ballern angesagt.



4 Die Landung an Omaha Beach ist ein echter Albtraum: Man stirbt tausend Tode, die Schnellladen-Taste leiert aus, der Motivation tut das aber keinen großen Abbruch.



5 Nach den scharfschützenverseuchten Städten kommt man in den Genuss einer Fahrt mit dem Königstiger. Das stählerne Ungeheuer ist nicht ganz einfach zu lenken.



6 Wie? Das war's schon? Völlig unerwartet ist das Spiel quasi mitten im Krieg zu Ende. Kein Abspann lohnt die Heldentaten. Sauerei! Was soll's? Auf ins Multiplay!

IM WETTBEWERB

	No One Lives Forever	Return to Castle Wolfenstein	Medal of Honor
GRAFIK	**82**	**88**	**82**
Detailreichtum Spielwelt	69	85	79
Detailreichtum Objekte	86	89	87
Vielfalt der Spielwelt	90	86	85
Animation der Objekte	86	92	94
Effekte	80	86	82
SOUND	**89**	**87**	**94**
Musik	90	77	92
Soundeffekte	88	87	91
Stimmen/Kommentar	88	89	90
STEUERUNG	**85**	**88**	**88**
Bedienungskomfort/Navigation	80	85	84
Präzision der Steuerung	85	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**85**	**88**	**89**
Spannung/Überraschungen	89	82	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	71	87
Story/Dialoge/Kommentare	90	78	88
Inszenierung	90	87	89
SPIELDESIGN	**79**	**75**	**74**
Komplexität/Spieltiefe	66	63	60
Einsteigerfreundlichkeit	75	76	78
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	72	81	69
Verhalten der Computergegner	83	87	88
Innovation	92	73	74
MEHRSPIELERMODUS	**62**	**90**	**90**
Abwechslung der Spielmodi	60	82	83
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	88	88
Einstellungsmöglichkeiten	65	92	91
TEST-AUSGABE:	PCG 01/01	PCG 01/02	
WERTUNG:	**91**	**86**	

Pro & Contra

Grafik
+ Sehr gut animierte Personen
+ Gute, wenn auch nicht überragende Effekte
− Teils unpassende, oft eintönige Texturen
− Große Sichtweite kostet viel Performance

Sound
+ Filmreifer Soundtrack
+ Glasklare Sprachausgabe
+ Realistische Effekte

Steuerung
+ Hält sich an Genre-Standards
+ Frei konfigurierbar
− Keine Möglichkeit, die Teamkameraden zu kontrollieren

Atmosphäre
+ Video-Briefings vor jedem Einsatz
+ Viele geskriptete Ereignisse
+ Atmosphärisches Leveldesign
− Enttäuschendes Ende

Spieldesign
+ Gute, wenn auch nicht fehlerfrei agierende Gegner
+ Abwechslung zwischen Schießen und Schleichen
− Geringe Spieldauer

Mehrspielermodus
+ Vier Spielmodi
+ Spannender Missionsmodus à la Counter-Strike
+ Ausgewogene Waffen
− Zu wenige Karten im Missionsmodus

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

TESTURTEIL MEDAL OF HONOR

86

ENTWICKLER
2015

ANBIETER
Electronic Arts

PREIS
Ca. € 40,-

TERMIN
31. Januar 2002

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT
CPU 500 MHz
128 MB RAM
HD: 800 MB

EMPFOHLEN
CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HD: 1.200 MB

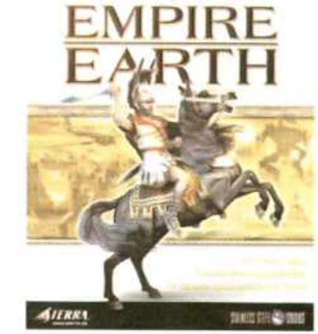
UNTERSTÜTZT
OpenGL
Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk 32
Internet 32
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	82%
SOUND	94%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	90%

Abo-Attacke

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth.**



Antike Streitwagen bauen, mittelalterliche Bogenschützen ausbilden, im Ersten Weltkrieg mit Doppeldeckern die Panzer-Brigaden attackieren, mit futuristischen Atom-U-Booten gegnerische Flotten versenken – all das ist möglich in **Empire Earth**. Das epische Echtzeit-Strategiespiel gilt als legitimer Thronfolger von **Age of Empires 2** und verpackt die Menschheitsgeschichte in prächtiger 3D-Grafik.

Auf Wunsch können Sie sich bis aufs Schlachtfeld heranzoomen. Im Mehrspielermodus werden Sie vor allem die ausgeklügelte Balance von Einheiten, Technologiebaum und Gebäuden zu schätzen wissen.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 450 MB Festplattenspeicher, 3D-Grafikkarte (AGP 4 MB/PCI 8 MB), CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55.20/Jahr (= € 4.60/Ausg.); Ausland € 68.40/Jahr; Österreich € 64.20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
(€ 104.40/Jahr (= € 8.70/Ausg.); Österreich € 116.40/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55.20/Jahr (= € 4.60/Ausg.); Ausland € 68.40/Jahr; Österreich € 64.20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Empire Earth" (Art.-Nr. 002059)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr. Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

P3 PG 98

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE]   PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Black & White: Insel der Kreaturen

Ein Add-on – darunter versteht man im Strategie-Bereich eine Ansammlung zusätzlicher, meist schwierigerer Missionen. Neue Einheiten, frische Gebäude vielleicht. Und genau dies hätten sich die vielen Fans auch von einer Zusatz-CD zu **Black & White** erwartet. Doch **Insel der Kreaturen** ist anders. Das mit rund 30 Euro nicht gerade spottbillige Add-on ist im Grunde eine launige Spielesammlung, die in eine sehr gut illustrierte Hintergrundgeschichte eingebunden ist. Putziger Nebendarsteller: das Küken Tyke, das von Ihrer Kreatur beaufsichtigt und erzogen wird. Dieses plüschige Federbündel sieht zu und mischt sich ein, wenn Sie bowlen, murmeln und Wettrennen bestreiten. Sie brauchen noch nicht mal eine hochgezüchtete Kreatur – auch die wird bereits mitgeliefert. Klar, dass das Add-on nicht an das Wertungsniveau des Basis-Spiels herankommt.





Ausgabe: 02/02
Anbieter: Electronic Arts
Preis: ca. EUR 45,-

72 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Strategie-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

90 Commandos 2: Men of Courage



Schöner und detaillierter kann man 2D-Welten kaum darstellen: packendes Echtzeit-Taktikspiel, riesige Missionen.

Ausgabe: 11/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. EUR 40,-

89 Wiggles



Einen gut ausgestatteten PC benötigt, wer in die unterirdischen Stollen der kecken Zwerge hinabsteigen möchte.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. EUR 45,-

88 Battle Realms



Ungewöhnlich innovatives Echtzeit-Strategiespiel, das thematisch an asiatische Mythologien angelehnt ist.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. EUR 45,-

87 Empire Earth



Sehr komplex, sehr groß, sehr schön – ein **Age of Empires** in 3D. Beliebtestes Echtzeit-Strategiespiel derzeit!

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. EUR 45,-

86 Fußballmanager 2002



Nach dem Update (auf CD/DVD) noch besser: der einzige Fußballmanager mit aktuellen Original-Vereinsdaten.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. EUR 43,-

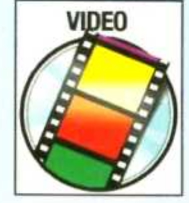
Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
86	**Commandos: Director's Cut (Classics)** Eidos Interactive	10/01	EUR 20,-
85	**Age of Empires 2 (Classics)** Microsoft	11/01	EUR 40,-
85	**Civilization 3** Infogrames	12/01	EUR 45,-
85	**Patrizier 2: Aufschwung der Hanse** Infogrames	12/01	EUR 30,-
84	**Starcraft (Classics)** Vivendi Universal	09/01	EUR 20,-
84	**Die Siedler 4 Missions-CD** Ubi Soft	09/01	EUR 20,-
84	**Mech Commander 2** Microsoft	09/01	EUR 50,-
84	**Stronghold** Take 2	12/01	EUR 40,-
NEU 84	**Anno 1602 (Classics)** Sunflowers	02/02	EUR 10,-
83	**Sacrifice (Classics)** Virgin Interactive	11/01	EUR 20,-
NEU 82	**Die Siedler 4 Add-on** Ubi Soft	02/02	EUR 30,-
82	**C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache** Electronic Arts	12/01	EUR 35,-
82	**Etherlords** Fishtank	01/02	EUR 40,-
82	**Fritz 7** Eidos	01/02	EUR 50,-
81	**Totally Rollercoaster (Classics)** Infogrames	11/01	EUR 30,-
81	**Zeus: Poseidon** Vivendi Universal	09/01	EUR 25,-
81	**S.W.I.N.E.** Fishtank	12/01	EUR 40,-
81	**Die Sims: Hot Date (Add-on)** Electronic Arts	01/02	EUR 25,-
80	**Monopoly Tycoon** Infogrames	12/01	EUR 45,-
80	**Myth 3** Take 2	12/01	EUR 40,-

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel	Genre / Anbieter
NEU	1	**Empire Earth**	Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
–	2	**Commandos 2**	Echtzeit-Taktik | Eidos Interactive
▲	3	**Wiggles**	Aufbau-Strategie | Infogrames
▲	4	**Age of Empires 2**	Echtzeit-Strategie | Microsoft
▼	5	**Stronghold**	Aufbau-Strategie | Take 2
NEU	6	**Battle Realms**	Echtzeit-Strategie | Ubi Soft
▼	7	**Fußballmanager 2002**	Fußballmanager | Electronic Arts
–	8	**C&C: AR 2 – Yuris Rache**	Echtzeit-Strategie | Electronic Arts
▲	9	**Black & White**	Aufbau-Strategie | Electronic Arts
▲	10	**Anstoß 3**	Fußballmanager | Infogrames





Black & White: Insel der Kreaturen

Innovation des Jahres, bestes Aufbau-Strategiespiel des Jahres, Enttäuschung des Jahres. Die Kontroverse, die Black & White verursachte, **dürfte sich mit diesem Add-on nochmals verschärfen.**

Oftmals Kinderkram: Die Spielesammlung



EI AUSBRÜTEN Lassen Sie Ihre Kreatur das Ei einsammeln und an geeigneter Stelle ausbrüten.



MADINOS BOWLINGTURNIER Spielen Sie Bowling nach den offiziellen Turnierregeln.



FLITTERS BALLISTE Schießen Sie einen Dorfbewohner auf winzige, am Abschussort nicht sichtbare Ziele.


AFFENTANZ Eine ganze Horde von Affen ist damit beschäftigt, Häuser zu zerstören und anschließend wieder aufzubauen.


ABSTELLGLEIS Sollte Tyke mal im Wege stehen, so kann man ihn in seinem Kindergarten abgeben. Gerne ist er dort nicht.

Sie haben gewählt: Für viele Leser ist **Black & White** sowohl Segen wie Fluch, grandioses Aufbauspiel und langweilige Terrarium-Simulation zugleich. Vor allem die mangelnde Abwechslung wurde weltweit in den Spielerforen beklagt, nach der ersten Insel sei es nur noch um Aufbaustrategie gegangen und die Anzahl der göttlichen Herausforderungen sei viel zu gering gewesen.

Black & White: Insel der Kreaturen macht den Eindruck, als wollten die Entwickler zeigen, dass sie es besser können. Bei diesem Add-on handelt es sich nämlich um eine Sammlung von rund 20 Geschicklichkeits-, Glücks- und Denkspielen, die größtenteils mithilfe der Kreatur gelöst werden müssen. Die Geschichte des Programms spielt zeitlich parallel zum Hauptprogramm: Nachdem man auf der ersten Insel von **Black & White** den Missionaren beim Bau eines Bootes geholfen hat, segelten sie von dannen, um eine neue Welt zu entdecken – was ihnen auch gelang, wie sich auf der fünften Insel herausstellen sollte.

> Zündet die Kreatur etwas an, versucht der **wohl erzogene und zu Beginn engelsgleiche Tyke** zu löschen.

Diese Welt ist die Insel der Kreaturen. Hier wohnen in drei Dörfern einige Menschen und überall auf der Insel verstreut zahlreiche Kreaturen. Den Dorfbewohnern ist bis zur Ankunft der Missionare die Existenz von Göttern nur aus alten Mythen bekannt (der Aufbau- und Strategieaspekt des Originalprogramms fehlt in dem Add-on daher vollständig), also unterwerfen sie sich bereitwillig der neuen Religion. Die Missionare beschwören ihren Gott (also den Spieler) mitsamt seiner Kreatur, um auf der Insel nach dem Rechten zu sehen.

Ein alter Löwe erzählt dem Spieler kurz darauf die Geschichte der Insel: Sie dient Kreaturen, die sich von ihrem Herrn losgesagt haben oder deren Gott verstorben ist, als Zufluchtsstätte. Vor wenigen Jahren wurde in einem Weidenkorb eine sehr junge Kreatur angeschwemmt, um die sich seitdem ein griesgrämiges Krokodil kümmert. Das Besondere an dieser Findel-Kreatur: Sie ist weiblich und im besten Heiratsalter. Das Krokodil sucht nun einen geeigneten Partner für seine Stieftochter und dieser muss sich natürlich in zahlreichen Aufgaben beweisen.




NAXOS KAMPF Lassen Sie Ihre Kreatur gegen ein Einhorn antreten, das mit Jedi-artiger Macht und Sprache kämpft.

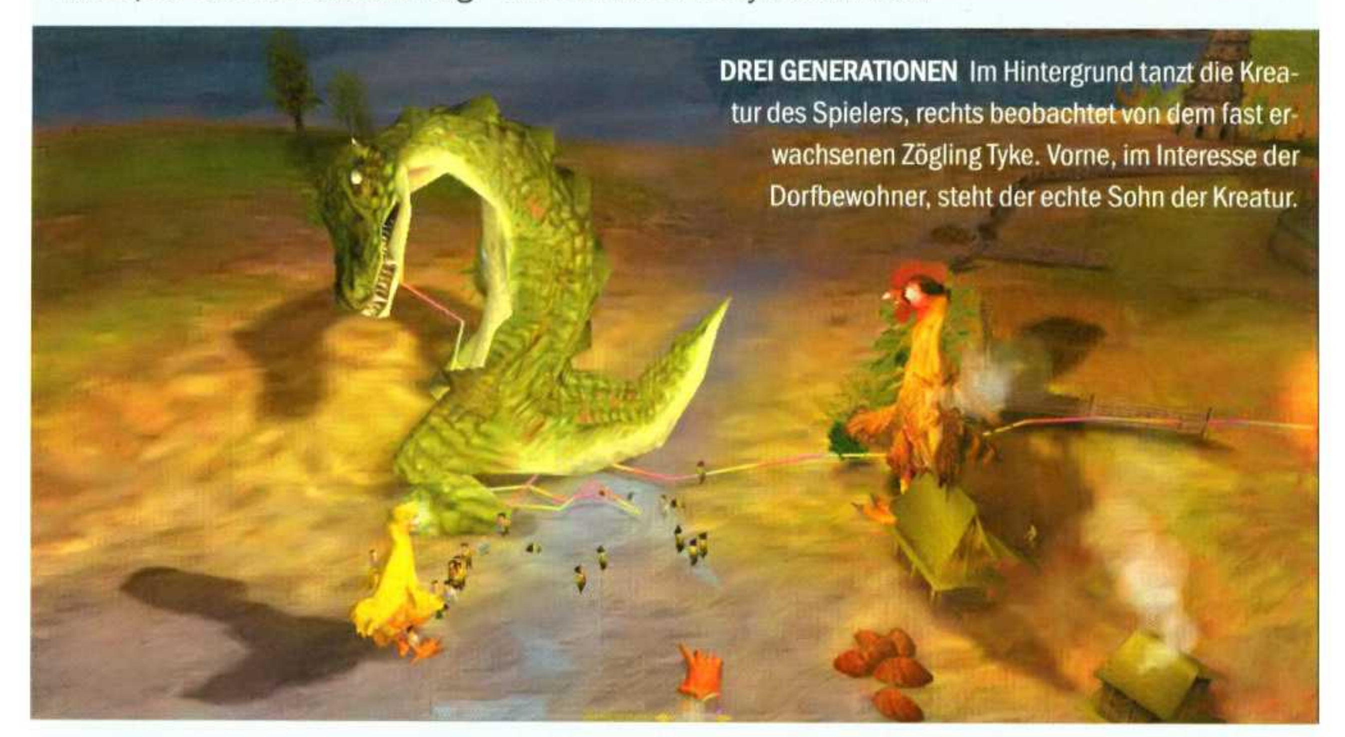

JANGOS MURMELN Besiegen Sie Jango beim Murmeln. Das Regelwerk erinnert an Eisstockschießen.


ARKLES PRÜFUNG Lassen Sie Ihre Kreatur fünf Tage lang Arkles Felder gießen. Überwässern ist schädlich, also Vorsicht mit Tyke.


PRISTAX' WÜRFELSPIEL Spielen Sie gegen einen Ork ein klassisches Würfelbrettspiel auf Ereignisfeldern.

Wozu Tyke?

Tyke ist der Zögling der Kreatur, auf den man bestenfalls indirekten Einfluss hat. Er ist für das Spiel fast nicht notwendig – unverzichtbar ist Tyke dennoch.



DREI GENERATIONEN Im Hintergrund tanzt die Kreatur des Spielers, rechts beobachtet von dem fast erwachsenen Zögling Tyke. Vorne, im Interesse der Dorfbewohner, steht der echte Sohn der Kreatur.

Eine der Aufgaben, die im Laufe des Spiels zu erledigen sind, besteht in der Erziehung und Ausbildung von Tyke. Sobald dies erledigt ist, läuft Tyke der eigenen Kreatur nur noch hinterher und erlernt von ihr weitere Verhaltensweisen. Für die Lösung der weiteren Aufgaben wird er nicht benötigt; andererseits kann Tyke in einem der seltenen Kämpfe (gerade einmal zwei Kreaturen müssen im Laufe des Spiels besiegt werden) assistieren. Selbst für hartgesottene Spieler ist es ein äußerst ergreifender Augenblick, wenn Tyke aus eigenem Willen während eines Kampfes seinen brennenden Ziehvater per Regenzauber löscht und ihm anschließend einen Heilzauber verpasst. Ansonsten ist Tyke nicht mehr als ein niedliches Ärgernis, wenn er wieder einmal im Wege steht oder aus falsch verstandener Hilfsbereitschaft etwas kaputt macht. Richtig skurril wird es, wenn neben Tyke noch ein zweites Küken auftaucht, auf das niemand mehr Einfluss hat. So sehr es sich auch Mühe geben mag, sinnvolle Taten vollbringt es nicht.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Streng genommen ist dies eine Ansammlung von circa 20 größtenteils sehr anspruchslosen Spielen.

Dieses Add-on zu einem Aufbau-Strategiespiel hat mit Strategie nichts zu tun. Auf den Aufbaupart kann verzichtet werden, die Dorfbewohner versorgen sich selbst und Gegner gibt es keine. Von dem ursprünglichen **Black & White** ist nur die zugrunde liegende Technik übrig geblieben, der Spielinhalt wurde komplett ersetzt. Streng genommen ist **Insel der Kreaturen** eine Ansammlung von circa 20 größtenteils sehr anspruchslosen Spielen, die zehn Stunden lang nur durch die gemeinsame Grafik und die aufwendige sowie liebevolle Hintergrundgeschichte zusammengehalten werden. Spannung fehlt obendrein: Man darf sich an jeder Aufgabe beliebig oft versuchen – ohne nachteilige Konsequenzen. Für **Black & White**-Fans ist das Add-on dennoch ein Muss, schließlich kann die eigene Kreatur hier endlich einmal zeigen, was in ihr steckt. Wer **Black & White** hingegen zur Enttäuschung des Jahres gewählt hat, wird mit **Insel der Kreaturen** seine Vorurteile bestätigt sehen.

Eine der ersten Aufgaben besteht darin, ein Ei auszubrüten. Nach einiger Zeit in wohltemperierter Umgebung schlüpft daraus eine neue Kreatur, die sich der Kreatur des Spielers sofort an die Fersen heftet. Für die Erziehung des riesenhaften Kükens namens Tyke ist ausnahmsweise nicht der Spieler verantwortlich, sondern dessen eigene Kreatur – die muss ja schließlich zeigen, dass sie als Ehepartner geeignet ist. Im Laufe der Zeit und mit reichlich Ermutigung durch den Spieler wird dem äußerst gelehrigen Küken gezeigt, wie es zaubert, wo es Nahrung findet, wie es beim Hausbau behilflich ist und vieles mehr. Der Lohn der Arbeit: Das anhängliche Huhn versucht fortan, mit dem neu erworbenen Wissen der Kreatur des Spielers in allen Lebenslagen behilflich zu sein.

Das ist nicht immer von Vorteil: In einer weiteren Aufgabe muss die Kreatur möglichst schnell fünf Gebäude zerstören. Doch zündet sie eines der Häuser an, versucht der wohl erzogene und zu Beginn engelsgleiche Tyke sofort, diese wieder zu löschen. Um derlei zu verhindern, haben die Dorfbewohner einen Kindergarten für Tyke eingerichtet, wo man das Küken bei Bedarf wegschließen kann. Dieses Angebot sollte man nicht zu häufig nutzen, schließlich soll der angehende Gockel ja etwas lernen und außerdem füllt jede erfolgreiche Aktion des Federviehs den Spieler mit echtem Großvaterstolz.

▶▶▶ **Oftmals Kinderkram:** Die Spielesammlung



MONTYS ZERSTÖRUNGSWUT Lassen Sie Ihre Kreatur schneller als Monty fünf Gebäude zerstören. Auch hier kann Tyke stören.



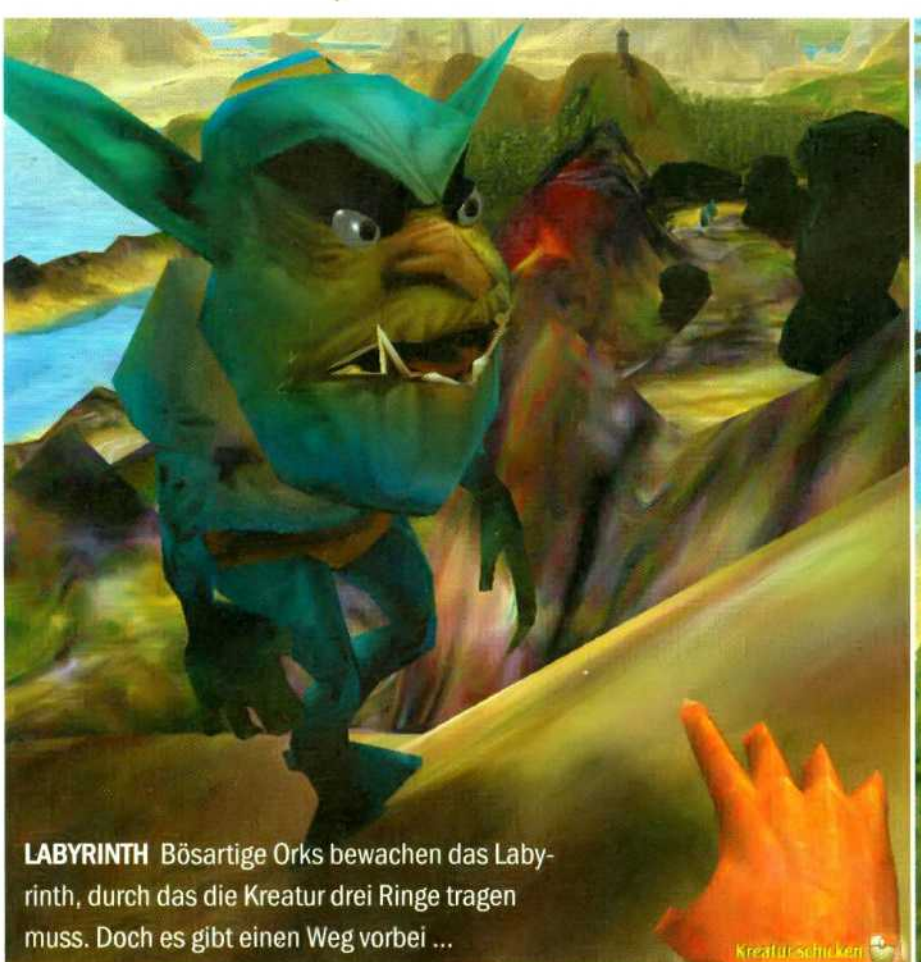
PASHARS KANONENFUTTER Vernichten Sie eine Räuberhorde, indem Sie sie mit Granaten beschießen.



RUFUS' RINGE Lassen Sie Ihre Kreatur unentdeckt drei Ringe durch ein schwer bewachtes Labyrinth tragen.



MERCURIOS KAMPF Lassen Sie Ihre Kreatur gegen ein Krokodil antreten, den Ziehvater einer angeblich schönen Kreatur.



LABYRINTH Bösartige Orks bewachen das Labyrinth, durch das die Kreatur drei Ringe tragen muss. Doch es gibt einen Weg vorbei ...

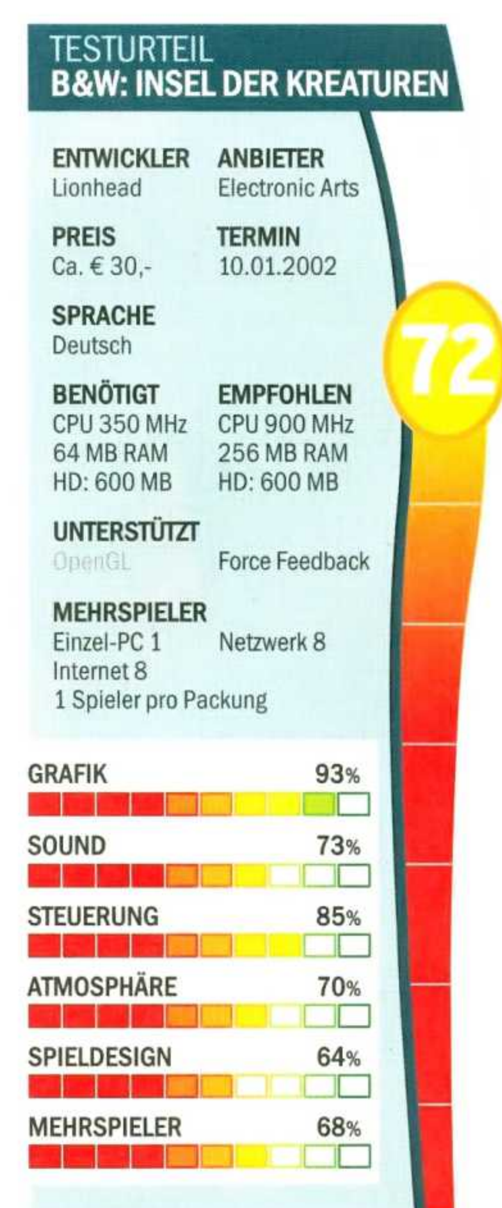


SCHÄFERSTUNDE Diese Kreatur ist zu faul, selbst ihre Schäfchen ins Trockene zu bringen. Der Spieler muss die Herde ins Gatter scheuchen.

Die meisten Aufgaben, denen man sich stellen muss, könnten einer Spielesammlung für Kinder entnommen worden sein. So finden sich in der Liste der Spiele ein simples Bowling, einfache Schießübungen, ein Murmelspiel mit Curling-Regeln, ein Brettspiel im Stil eines **Spiel des Lebens** oder ein einfaches Rennspiel. Im Gegensatz zu den Aufgaben des Originalprogramms muss man diese Spiele gewinnen, ein alternativer, böser Lösungsweg steht nicht zur Wahl. Wäre da nicht einerseits die indirekte Steuerung, mit der man Kreatur und Tyke diese Aufgaben erledigen lassen müsste, und andererseits deren eigener Kopf sowie deren magische Fähigkeiten, müsste sich **Insel der Kreaturen** daher mit den schlechtesten Spielen dieser Ausgabe der PC Games messen. Der unvergleichliche Charme von **Black & White** und vor allem die liebevoll erzählte Hintergrundgeschichte machen aus dem Add-on aber doch entschieden mehr als nur eine einfache Spielesammlung.

Nach fast jeder erfüllten Aufgabe bekommt man eine zusätzliche Möglichkeit, die Gestalt und damit Intelligenz und Verhalten der Kreatur auszuwechseln. Am Ende des Spiels sind es neben den bekannten 15 Kreaturen das Huhn, das Nashorn und das Krokodil, in deren Körper man über die Insel streifen kann. Allzu großen Sinn macht der Gestaltwechsel allerdings nicht, denn schließlich sollte die Kreatur zu Beginn des Spiels bereits bestens ausgebildet sein und auf eine hohe Intelligenz verzichten können. Ein schneller Kämpfer reicht daher aus.

Um **Insel der Kreaturen** spielen zu können, benötigt man lediglich eine Vollversion von **Black & White**. Die Kreatur, mit der man zuletzt gespielt hat, wird automatisch Protagonist in dem Add-on. Sollte man aber in den letzten Monaten seine langwierig erzogene Kreatur gelöscht haben, so wird automatisch ein erwachsener, mit allen grundlegenden Fähigkeiten ausgestatteter Affe zur Verfügung gestellt. Leider brechen die Designer mit dem Grundsatz, dass unabhängig von Speicherstelle und Spielmodus eine Kreatur nur ein einziges Mal auf der Festplatte existiert. **Insel der Kreaturen** legt eine vom Hauptprogramm völlig unabhängige Kopie der Kreatur an, so dass Erfahrungen, die die Spielfigur in dem Add-on macht, im Original-**Black & White** keinerlei Auswirkungen haben. Auch Tyke, der die Kreatur in alle **Insel der Kreaturen**-Gefechte begleiten kann, wird niemals die Inseln des Hauptprogramms zu sehen bekommen. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
B&W: INSEL DER KREATUREN

ENTWICKLER Lionhead
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 10.01.2002
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 64 MB RAM, HD: 600 MB
EMPFOHLEN CPU 900 MHz, 256 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

72

Kategorie	Wertung
GRAFIK	93%
SOUND	73%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	68%



Die Siedler 4:

Die Trojaner und das Elixier der Macht

KLEIN-TROJA Eine Siedlung des neuen Volks in voller Ausbaustufe.

HAUT REIN Im Verband sind Rucksackkatapultisten und Bogenschützen fast unschlagbar.

FRIEDE Der Pazifismus-Zauber der Trojaner verwandelt Soldaten zurück in Arbeiter.

Die zweite Missions-CD zu Blue Bytes Aufbau-Erfolg führt **ein neues Volk** in die Wusel-Chroniken ein: die sagenumwobenen Trojaner.

Morbus ist tot, es lebe Morbus! Der dunkle Herrscher, dessen Zauber sich in **Die Siedler 4** wie ein dunkler Schatten über das heimelige Aufbau-Reich gelegt hatte, wird im zweiten Add-on aus seinem steinernen Gefängnis befreit. Und er hat erneut nichts Besseres zu tun, als seine finsteren Armeen aufmarschieren zu lassen. Die haben kräftig aufgerüstet: Mit dem Manakopter hält die erste Flugeinheit in Blue Bytes Mini-Universum Einzug. Die Teufelsmaschine transportiert Morbus' Schamanen und Krieger über weite Strecken direkt ins Herz der **Siedler**-Länder, wo sie wehrlose Arbeiter zu willenlosen Sklaven machen, die fortan unter der Knute des Magiers schuften. Wie gut, dass auch die Guten auf einen weiteren Verbündeten zählen können. Der Allianz schließt sich mit den Trojanern ein viertes Volk an. Deren Feldzug bildet mit seinen zwölf Missionen das Zentrum der Erweiterung. Mit je vier Karten sind auch Maya, Römer und Wikinger wieder mit von der Partie. Eine friedliche Aufbaukampagne und je 13 Einzel- und Mehrspielerlevels runden die Zusatz-CD ab.

Der Baustil der Trojaner gleicht am ehesten dem der Römer. Auch die meisten Gebäude finden sich bei den anderen Stämmen wieder und unterscheiden sich nur in Details. So züchten die Bauern keine Schweine oder Schafe, sondern Gänse. Hinzugekommen sind Sonnenblumenfarm und Ölpresse, die sozusagen den Sprit für die Priester liefern, die damit göttliche Hilfe erbitten können. So finden sich im Zauberbuch der Trojaner etwa Formeln, die gegnerische Soldaten wieder zu einfachen Arbeitern degradieren, Wachturmtore kurzzeitig unzerstörbar oder kleine Kampfgruppen unsichtbar machen. Die Streitkräfte des sagenumwobenen Volkes verlassen sich ebenso wie die der anderen auf Schwertkämpfer, Bogenschützen und Hauptmänner. Als Verstärkung sind die Rucksackkatapultisten hinzugestoßen. Die Jungs machen mit ihren portablen Steinschleudern auch größere Armeen im Handumdrehen platt, sind aber in der Defensive fast völlig wehrlos. Als wirklich schwere Geschütze bieten sich Ballisten an, die mit Explosivpfeilen gegnerische Gebäude einäschern.

Die neuen Missionen führen den mit der ersten Erweiterung begonnenen Weg fort. In fast alle Aufträge sind knifflige Mini-Aufgaben eingebettet. So rücken Sie im zweiten Trojaner-Level gegen die Maya vor, müssen aber zuvor einen Priester als Unterhändler zu den befreundeten Römern entsenden. Gleich danach treffen sich Abgesandte aller Stämme nebst Eskorte in der Mitte der Karte – die will allerdings erst von den Überbleibseln des Dunklen Volkes gesäubert sein. Dann wieder machen Sie sich mit Ihrer Flotte auf die Suche nach einer geheimnisvollen Insel, die Sie mit Burg, Tempel und Statuen Ihrem Reich einverleiben müssen. Zwar wird die Story nicht ganz so schön erzählt wie im Hauptprogramm, immerhin gibt es diesmal aber drei kurze Videosequenzen und ein **Siedler**-gerechtes friedliches Ende der Geschichte. Per Patch kommen auch Benutzer des Hauptprogramms in den Genuss einiger weiterer Neuerungen und Verbesserungen, die vor allem die Spielbalance, das Interface, den Mehrspielermodus und die Programmstabilität betreffen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Ein schöner Abschluss der Saga um Römer, Maya, Wikinger, Trojaner und das Dunkle Volk.

Einerseits fügt sich das neue Volk nahtlos in das bestehende **Siedler**-Gefüge ein. Andererseits unterscheiden sich die Trojaner aber für meinen Geschmack zu wenig von den drei bekannten Nationen. Die hinzugekommenen Missionen sind zwar durchweg gut bis sehr gut, reißen mich aber auch nicht vom Hocker. Und die vielen Detailänderungen (Kamerafenster, Nahrungssymbole über Bergwerken, verbesserte Transportkette) werden wohl nur fanatische **Siedler**-Jünger wirklich honorieren. Damit wäre die Zielgruppe des jüngsten Add-ons auch schon eingegrenzt. Otto Normalsiedler bekommt die meisten Verbesserungen auch per Patch (auf der nächsten Heft-CD) und gute neue Karten gibt's auch im Internet. Mit anderen Worten: Wahre Fans werden sowieso zugreifen, alle anderen hoffen, dass **Die Siedler 5** mal wieder was richtig Neues bringt.



TESTURTEIL
DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER



82

ENTWICKLER	ANBIETER
Blue Byte	Ubi Soft

PREIS	TERMIN
Ca. € 20,-	Erhältlich

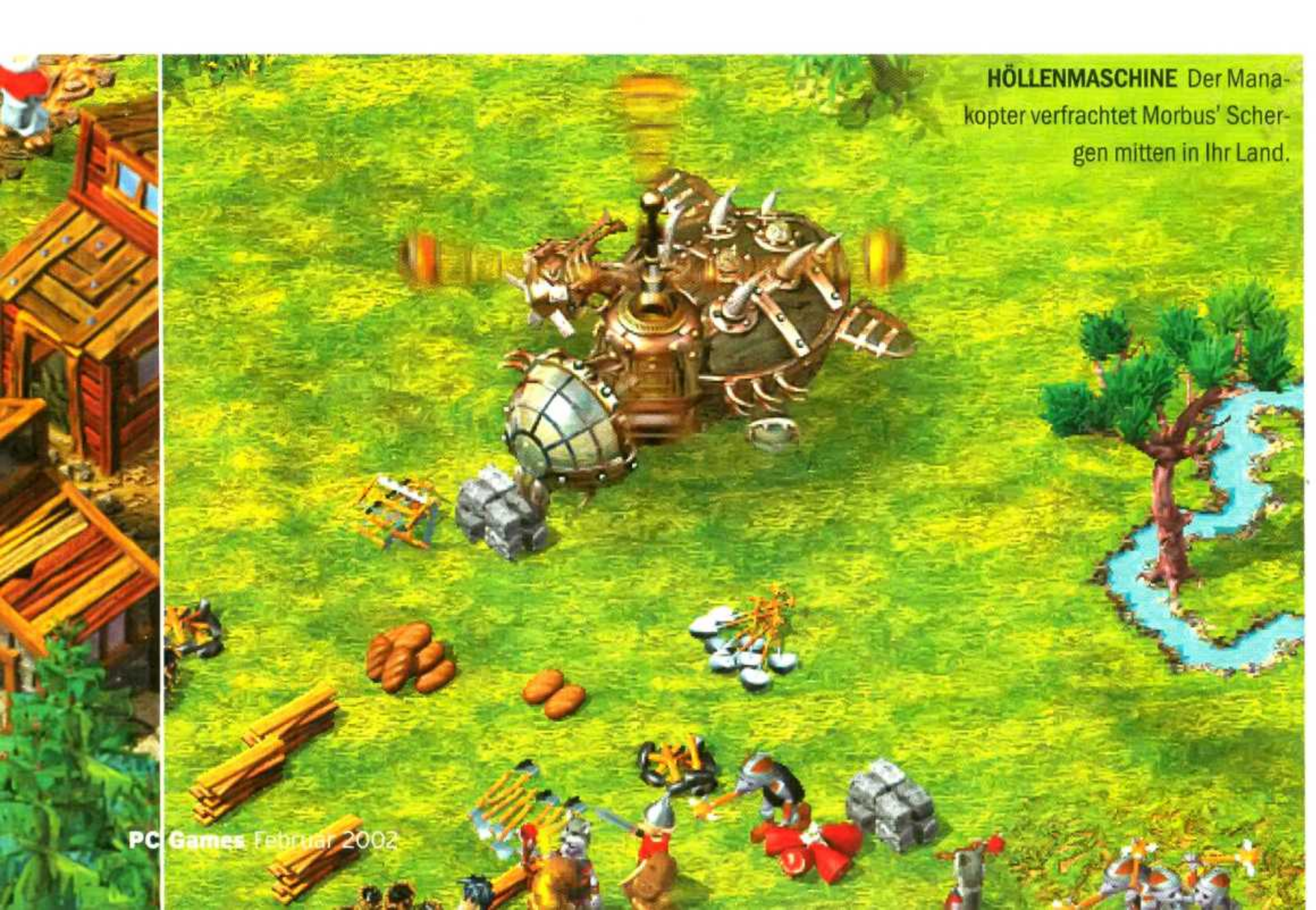
SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 233 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

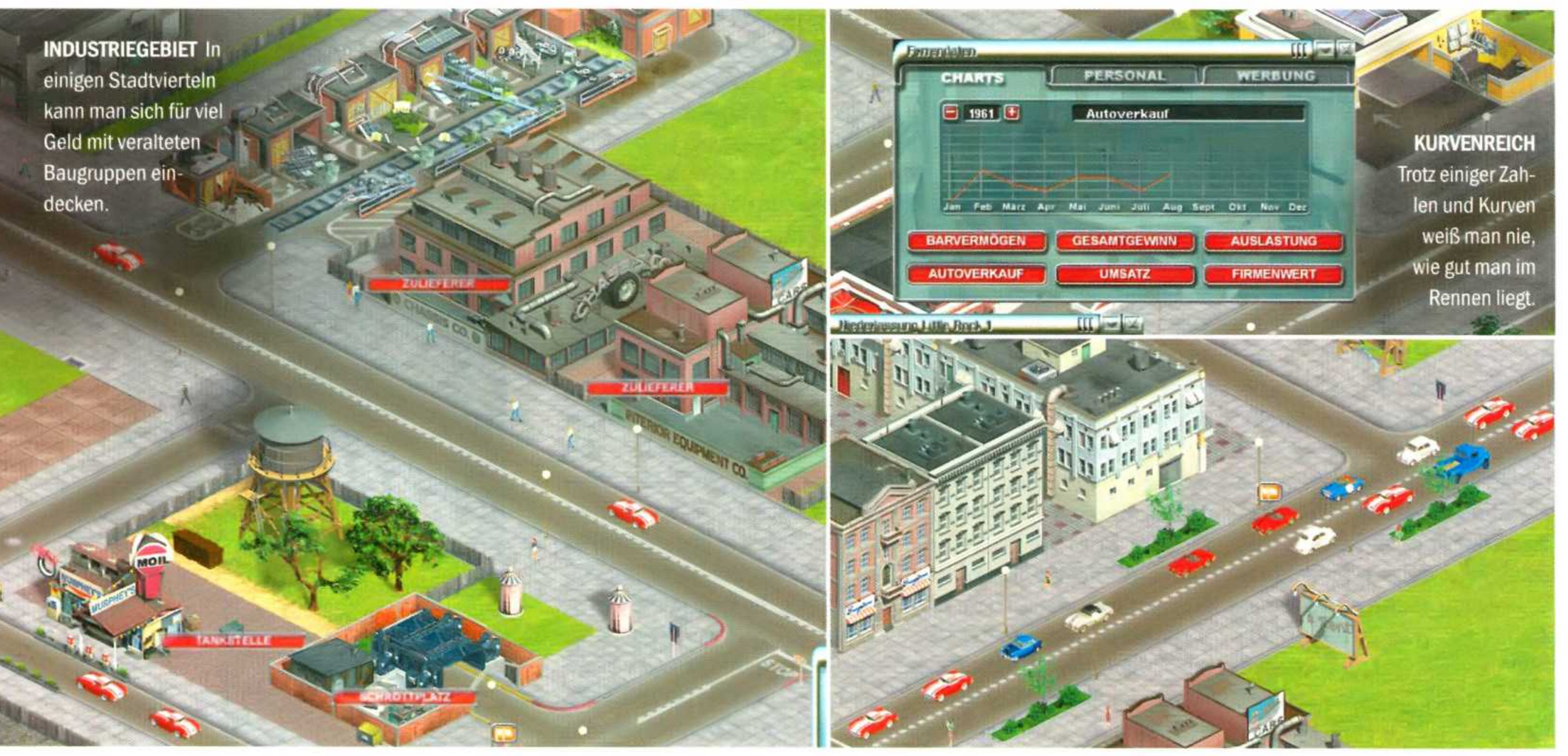
MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	80%
SOUND	77%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	72%



HÖLLENMASCHINE Der Manakopter verfrachtet Morbus' Schergen mitten in Ihr Land.

Car Tycoon



INDUSTRIEGEBIET In einigen Stadtvierteln kann man sich für viel Geld mit veralteten Baugruppen eindecken.

KURVENREICH Trotz einiger Zahlen und Kurven weiß man nie, wie gut man im Rennen liegt.

VERKEHRSCHAOS Staus vor Fabriken und Verkaufsräumen verhindern die Auslieferung der Neuwagen.

Ein Berg von Programmfehlern erdrückt die eigentlich recht unterhaltsame Wirtschaftssimulation.

USA, 1950. In der Provinz wetteifern vier PKW-Hersteller um die Gunst weniger Hundert Bewohner. Fabriken, Verkaufsräume und Werkstätten sind bereits gebaut, sie müssen nur noch auf den zufällig stattfindenden Auktionen ersteigert werden. Ingenieure entwickeln einige der sieben Fahrzeugklassen, anschließend gelangt der Wagentyp in Produktion und Verkauf. Auf der Karte sind neben Großabnehmern und Zulieferbetrieben auch Werbeagenturen versteckt, die vor allem den Absatz veralteter Fahrzeuge erhöhen können. In 20 Missionen wird man aufgefordert, unter Zeitdruck x Fabriken zu besitzen, y Autos zu verkaufen oder z Geldeinheiten zu besitzen.

Die Wirtschaftssimulation könnte recht unterhaltsam sein, wären da nicht nennenswerte Mängel. So gibt es keine Möglichkeit, sich über den Markt zu informieren, Betriebe können nicht verkauft werden, und außerdem decken sich die Computergegner offenbar direkt vor den Auktionen mit dem nötigen Kleingeld ein. Bereits nach kurzer Zeit sind die Straßen derart mit Autos verstopft, dass die Auslieferung von Neuwagen unmöglich wird, Großabnehmer kaufen nie gebaute Fahrzeuge und einzelne Fabriken funktionieren nicht. Der schlimmste aller Bugs: Selbst wenn das Spiel beim Anlegen eines Spielstands nicht abstürzen sollte, kann man diesen nicht mehr laden. HARALD WAGNER



TESTURTEIL CAR TYCOON

ENTWICKLER Vectorcom
ANBIETER Fishtank
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HDD: 1150 MB
EMPFOHLEN CPU 650 MHz, 256 MB RAM, HDD: 1150 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	59%
SOUND	72%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	44%
MEHRSPIELER	-

36

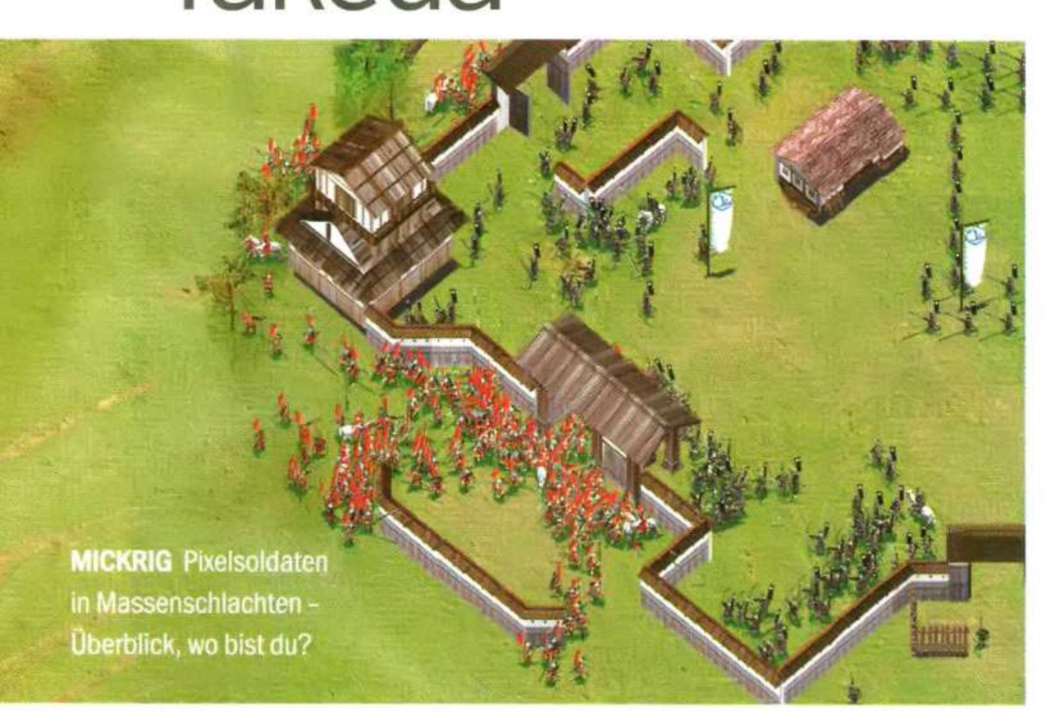
MEINUNG
HARALD WAGNER



Die zahllosen Bugs machen **Car Tycoon** zum jetzigen Zeitpunkt unspielbar.

Es gibt nur einen einzigen echten Designfehler in **Car Tycoon**: Die Konkurrenz kann offenbar nicht Pleite gehen. Davon abgesehen wäre **Car Tycoon** der perfekte Einstieg in das Genre der Managementsimulationen: übersichtlich, nicht zu komplex und auch für Wirtschaftsbanausen stets nachvollziehbar. Wer keinen Aufbau von Wertschöpfungsketten mag, wäre mit diesem Spiel bestens bedient. Die zahllosen Bugs, deren Aufzählung den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, machen **Car Tycoon** zum jetzigen Zeitpunkt allerdings unspielbar. Dass **Car Tycoon** trotzdem „pünktlich" zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kam, hinterlässt einen schalen Nachgeschmack. Immerhin hat Fishtank Interactive bereits einen Patch angekündigt, der nicht nur die Fehler beheben soll, sondern auch den Mehrspielermodus nachreichen wird.

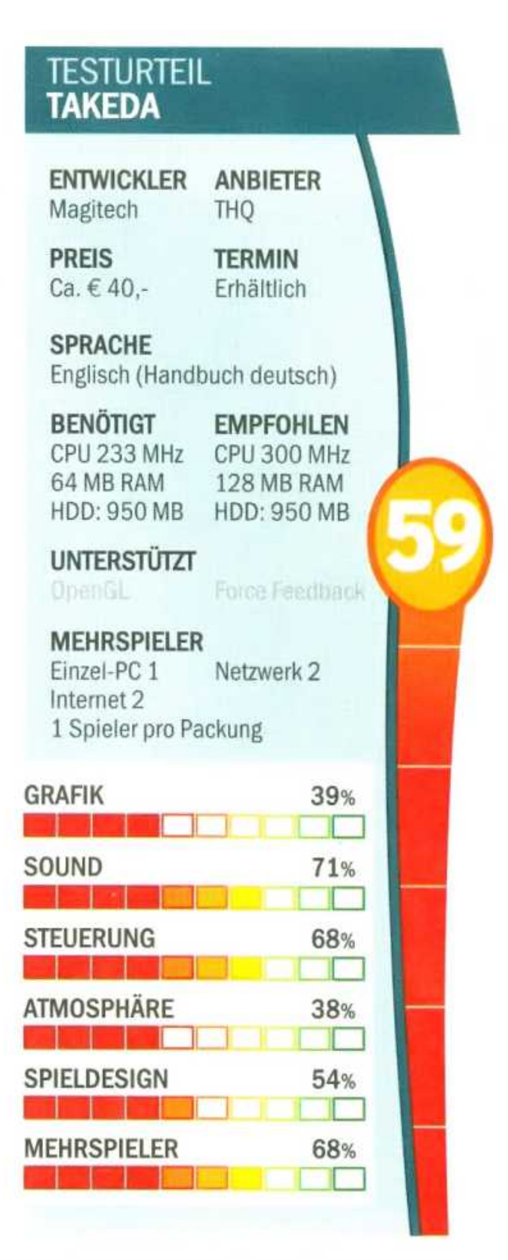
Takeda



MICKRIG Pixelsoldaten in Massenschlachten – Überblick, wo bist du?

Nur gewiefte Taktiker werden in den Samurai-Schlachten den Überblick behalten.

Rückschritt durch Technik: Während Sie **Shogun: Total War** vor fast zwei Jahren auf weitläufige 3D-Schlachtfelder führte, verlagert **Takeda** die fast identische Thematik auf altbackene Pixellandkarten. Als Feudalherr im mittelalterlichen Japan streben Sie danach, Ihre Macht von Ihrer kleinen Provinz aus aufs ganze Land auszudehnen – mit militärischen Mitteln. Sie ziehen mit Ihrer Armee von einem Bezirk zum anderen, stocken Ihre Streitkräfte auf, erobern Festungen und erwehren sich hin und wieder feindlicher Attacken. **Takeda** verzichtet auf jeglichen Aufbauschnickschnack und konzentriert sich voll auf die umfangreichen Schlachten zwischen Reitern, Bogenschützen, Schwertkämpfern und Speerträgern. Die Wahl der Aufstellung ist schon die halbe Miete, die andere Hälfte beherrscht die Wahl der Streitkräfte. Formation A gewinnt gegen Formation B, Trupp C schlägt Trupp D in die Flucht, bekommt aber von E die Hucke voll. Bis man sich in die Feinheiten eingearbeitet hat, vergehen einige Stunden. Mit anderen Worten: **Takeda** ist ein Spiel für Hardcore-Taktiker, das allerdings in keiner Beziehung **Shogun: Total War** schlagen kann. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
TAKEDA

ENTWICKLER	ANBIETER
Magitech	THQ

PREIS	TERMIN
Ca. € 40,-	Erhältlich

SPRACHE
Englisch (Handbuch deutsch)

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 233 MHz	CPU 300 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 950 MB	HDD: 950 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk 2
Internet 2
1 Spieler pro Packung

59

Kategorie	Wertung
GRAFIK	39%
SOUND	71%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	38%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	68%

Achterbahn Designer



STURZFLUG Die erste und letzte stolze Rundfahrt mit der eigenen Bahn.



BAUPLATZ Beim Design spinnt man gerne herum – in den Missionen muss man aber Realismus-Kompromisse machen.

Lehnen senkrecht und Mägen angeschnallt: Die Achterbahnen rollen.

Es gibt Achterbahn-Ligen: Anfänger steigen in Polterwagen, die auf Vorstadtfesten sanft um Kurven sausen. Fortgeschrittene suchen den Kitzel auf Großjahrmärkten, wo einem schon Kopfüberpartien die Frisur verwüsten. Profis reisen zu den amerikanischen Vergnügungsparks, um höher, tiefer, schneller und härter durchgeschüttelt zu werden als je ein Milch-Shake. Mit dem **Achterbahn Designer** bauen Sie die Geräte selbst – Basteln, das ist der einzige Spielsinn. Auf einer 3D-Karte platzieren Sie per Maus ein Starthäuschen, normale Schienen, Loopings, Korkenzieher sowie Dekorationen. Dazu kommen Zugketten oder Bremsen. Jedes Teil ist nach oben oder unten biegsam und seitlich drehbar. Grenzen setzen die Naturgesetze, denn die Fliehkräfte können lebensgefährlich wirken, wenn Sie es übertreiben. Im freien Modus ist das zwar noch egal, da zeigen rote Balken nur an, dass Ihre Bahn in Wirklichkeit wehtun würde. Doch es gibt Missionen, in denen Sie Realismus-Vorgaben einhalten müssen. Wie sich Ihr Ergebnis macht, testen Sie bei einer Fahrt aus der Ego-Perspektive. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
ACHTERBAHN DESIGNER

ENTWICKLER	ANBIETER
Disney Int.	Jowood

PREIS	TERMIN
Ca. € 35,-	Erhältlich

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 333 MHz	CPU 400 MHz
32 MB RAM	64 MB RAM
HDD: 70 MB	HDD: 170 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

34

Kategorie	Wertung
GRAFIK	47%
SOUND	42%
STEUERUNG	55%
ATMOSPHÄRE	34%
	39%
MEHRSPIELER	–%

Casino Tycoon



ERFOLGREICH Den meisten Gewinn werfen die Kartentische ab. Wie Sie Ihr Kasino designen, hat hingegen keinen spielerischen Einfluss.



WACHSAM Mit der Sicherheitskamera spüren Sie Langfinger auf. In die 3D-Ansicht können Sie jederzeit wechseln.

Kasinos – da denkt man an Spaß und jede Menge Geld. Das Erstere können Sie mit Casino Tycoon haben.

Der Papst bekommt einen Anfall und die Touristen große Augen: Caesar's Palace, Treasure Island und Mirage – wenn es im neuen Jahrtausend Sodom und Gomorrha gibt, dann in der Wüste von Nevada. Wem der Flug zu teuer, das Klima zu heiß oder die Amis zu doof sind, der kann jetzt mit **Casino Tycoon** sein eigenes Mini-Vegas bauen. Wild blinkende Slot-Maschinen, grüne Würfeltische, getäfelte Bars – die rudimentäre Spielhölle ist schnell ausgestattet und die ersten Besucher kommen auf einen Sprung vorbei. Damit daraus dann eine ausgedehnte Session wird und die Kerle nach Möglichkeit Haus, Auto und das Ausbildungsgeld der Kinder verjubeln, bedarf es einiger Kniffe. Ein Klo darf nicht zu weit vom Spieltisch entfernt sein, essen wollen die Gäste, wenn's geht, auch vor Ort und wenn man in Ihrem Kasino auch noch übernachten kann, gehört die Brieftasche Ihnen. Das wäre auch alles schön und gut, wenn nicht ein paar Lümmel auf die Idee kämen, dass besagte Brieftasche bei ihnen besser aufgehoben wäre. Diebe müssen Sie persönlich dingfest machen – und zwar, indem Sie sie via Sicherheitskamera und in 3D aufspüren und der Security übergeben. Gesteuert wird das Ganze problemlos per Maus und Hotkeys, die jazzige Musik sorgt für das richtige Sound-Ambiente. Neben dem Endlos-Spiel gibt's noch neun Szenarien und keinen Mehrspielermodus. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL CASINO TYCOON

ENTWICKLER Cat Daddy
ANBIETER Monte Christo
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 350 MHz	CPU 500 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 350 MB	HDD: 350 MB

UNTERSTÜTZT Direct 3D

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

63

Kategorie	Wertung
GRAFIK	74%
SOUND	75%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	–%

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Wenn Kasino-Angestellte wirklich so dämlich sind, tut mir jeder Spielhöllen-Besitzer von Herzen Leid.

Mein persönliches Sündenbabel wächst und gedeiht. Das gemeine Volk vergnügt sich in einer dunklen Ecke an den billigen Slot-Maschinen und die zahlungskräftige Kundschaft macht es sich auf rotem Samt beim Pokern gemütlich. Grafisch leistet **Casino Tycoon** zwar keine Wunderdinge, aber der Iso-Look ist übersichtlich und offenbart in der höchsten Zoomstufe erstaunlich viele Details. Das Geld-Gescheffel macht in den ersten paar Stunden auch jede Menge Laune. Dass sich das nach einer Weile ändert, liegt nicht mal an der WiSim-typischen Routine, sondern daran, dass ich mich um jeden Mist selber kümmern muss. Warum kann mein debiles Security-Personal nicht selbst in die Kamera gucken? Cat Daddy werkelt bereits an einem Patch, der die Künstliche Intelligenz Ihrer Angestellten verbessern soll - Näherest dazu in PC Games 03/01.

Wer wird Millionär?: 2. Edition

MEHRSPIELER

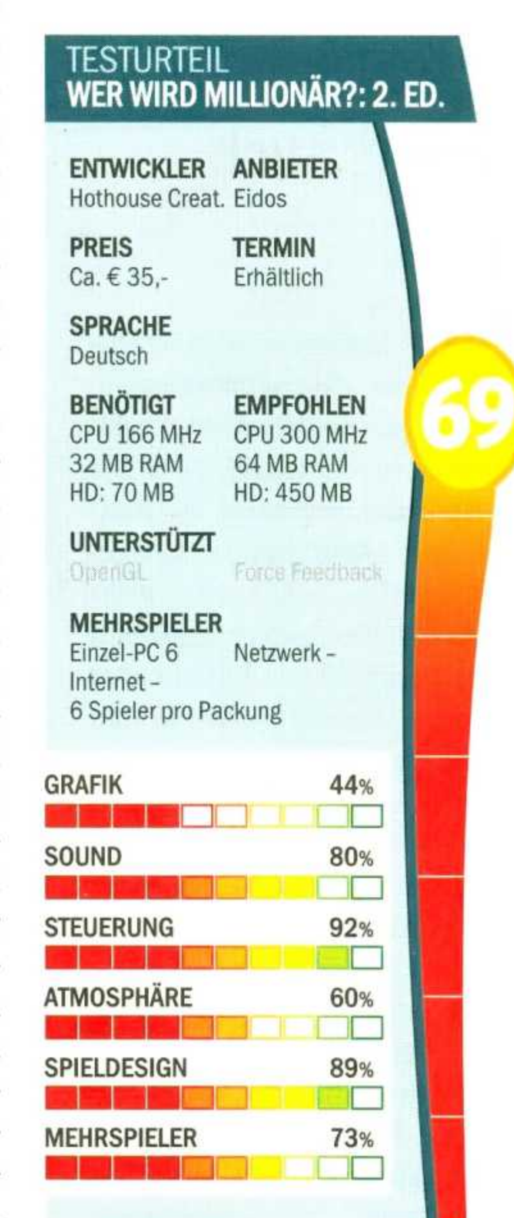


Eine echte Million gibt's hier nicht, dafür aber jede Menge kurzweilige Unterhaltung.

Das Spiel zur Show wird auch dieses Jahr wieder monatelang die Charts anführen. Dies garantieren nicht zuletzt zahlreiche Detailverbesserungen, dank derer nun ein klatschendes Publikum für Atmosphäre sorgt und der Moderator sämtliche Fragen und Antworten vorliest. Diesmal stellt Arne Elsholtz seine Vokalkraft zur Verfügung, die Synchronstimme von Tom Hanks, Bill Murray, den M&M's und etlichen anderen.

Das Regelwerk entspricht natürlich dem der TV-Show, von den Gewinnstufen bis zu den drei Jokern stimmt jedes Detail. Über 1.000 Fragen sind wieder enthalten, die vor allem im Mehrspielermodus (hier wird rundenweise gespielt) Laune machen. Im Einzelspielermodus ist **Wer wird Millionär?** hingegen nur eines von vielen Quizspielen, das sich vor allem durch den knackigen Schwierigkeitsgrad auszeichnet. Die Grafiken wurden im Vergleich zum Vorgänger leicht verbessert, dennoch spielt man das Quiz nach wie vor auf Standbildern. Der einzige Kritikpunkt, den sich das Programm aber wirklich gefallen lassen muss, ist die nicht abschaltbare Hintergrundmusik, die auf Dauer einfach nervt.

HARALD WAGNER



MEHRSPIELER

Atrox



ERBLINDUNGSGEFAHR Wer kommt eigentlich auf die Idee, ein drei Jahre altes Spiel zu kopieren, ohne die Grafik zu verbessern?

Atrox wäre gerne wie Dolly: **Ein makelloser Klon.** Ein Abklatsch ist's geworden.

Sie wollen also wirklich wissen, was sich hinter **Atrox** verbirgt? Dann lesen Sie doch den Test zu **Starcraft** in der PC Games vom Juni 1998. Trotzdem hier noch einmal die Kurzfassung: In **Atrox** steuern Sie drei Rassen – Menschen, Roboter und Aliens – in ebenso vielen Einzelspielerkampagnen über zweidimensionale Spielfelder, sammeln Rohstoffe, errichten Gebäude und bilden Kampfeinheiten aus. Echtzeit-Strategie eben. Dabei sind die Parallelen zu **Starcraft** offensichtlich: Einheiten und Benutzerführung gleichen sich stark. Trotzdem ist **Atrox** kein Klon. Wäre der Titel eine Kopie, würde er Spaß machen. Tut er aber nicht. Warum? Weil die Grafik so aussieht, als hätte man vorher mit einem Vorschlaghammer auf den Monitor eingedroschen: Pixelige Einheiten wackeln durch öden Farbenbrei. Weil sich die Sprachausgabe so anhört, als hätte jemand versucht, beim Trinken zu sprechen. Weil ein Mehrspieler-Server fehlt: Multiplayer ist nur möglich, wenn Sie die IP-Adresse des Gegenüber kennen. Weil die Story-Präsentation in so drögen und schlecht übersetzten Text-Passagen abläuft, dass man mit dem Kopf vor Müdigkeit frontal auf die Tastatur knallt. THOMAS WEISS

TESTURTEIL ATROX

ENTWICKLER Joymax | **ANBIETER** DTP

PREIS Ca. € 70,- | **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 100 MB | **EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 400 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, Netzwerk 8, 1 Spieler pro Packung

40

Kategorie	Wertung
GRAFIK	34%
SOUND	23%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	39%
MEHRSPIELER	51%



HÄUSERKAMPF Das unübersichtliche Terrain in den kleinen Dörfern und die Bäume machen nur dem Spieler zu schaffen.

FLAMMENMEER Sich in einem Wald zu verstecken, stellt sich spätestens dann als schlechte Idee heraus, wenn der Gegner seinen Flammenwerfer zückt.

MEHRSPIELER

Warcommander

Die Landung der amerikanischen Truppen in der Normandie: **Auch am PC kein Kinderspiel.**

Das Echtzeit-Strategiespiel **Warcommander** orientiert sich an den historischen Begebenheiten des Jahres 1944. Der Spieler übernimmt in jeder der 24 äußerst anspruchsvollen Missionen das Kommando über einen Zug Infanteristen. Mit den maximal 40 Mann sind Aufgaben wie das Zerstören von Bunkeranlagen oder die Vernichtung einer Elite-Truppe zu erledigen, was wegen der deutschen Übermacht stets in einen Kampf bis auf den letzten Mann ausartet. Nur mit viel Umsicht und Taktik können die MG-Schützen, die Sanitäter und Pioniere am Leben erhalten werden; Verstärkungen rücken nicht nach.

Alle Einheitentypen verfügen über Spezialfähigkeiten, die für das Bestehen einer Mission meist sehr wichtig sind. Die verkorkste Steuerung (so können nur Handgranaten geworfen werden, wenn ausschließlich Granatenbesitzer angewählt sind) macht deren Einsatz aber nahezu unmöglich: Bis in den Wirren eines Gefechts der Funker gefunden ist, nur dieser selektiert wurde und mit weiteren Mausklicks Luftunterstützung angefordert wurde, vergeht einfach zu viel Zeit. Auch der Umstand, dass keine Gruppen gebildet werden können, nebst der optischen Ähnlichkeit der einzelnen Soldatentypen machen **Warcommander** schwieriger als notwendig. HARALD WAGNER

TESTURTEIL WARCOMMANDER

ENTWICKLER Independent Arts | **ANBIETER** CDV

PREIS Ca. € 40,- | **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 600 MB | **EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

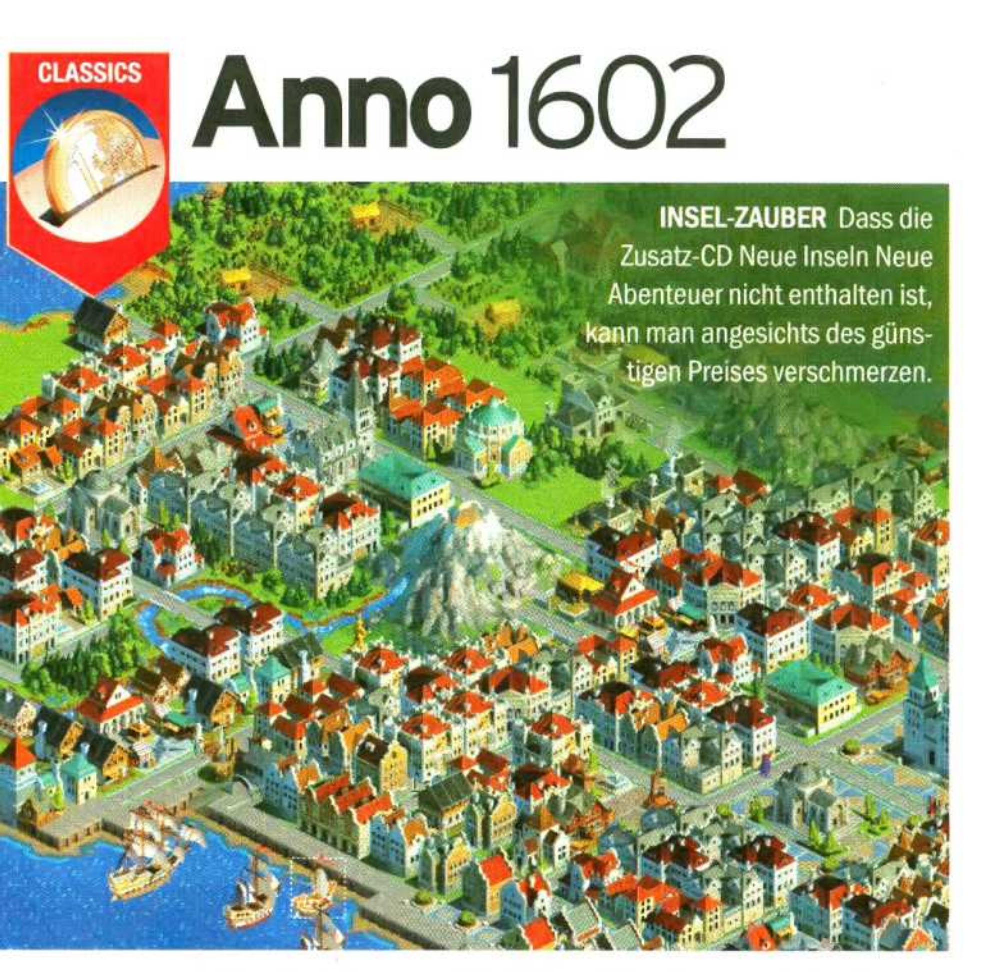
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, Netzwerk 8, 1 Spieler pro Packung

52

Kategorie	Wertung
GRAFIK	45%
SOUND	77%
STEUERUNG	21%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	52%

CLASSICS

Anno 1602



INSEL-ZAUBER Dass die Zusatz-CD Neue Inseln Neue Abenteuer nicht enthalten ist, kann man angesichts des günstigen Preises verschmerzen.

Sind Sie reif für die Insel? Wenn ja, vergessen Sie die Malediven - mit Anno 1602 kommen Sie billiger weg.

Jetzt aber mal im Ernst: Sie haben **Anno 1602** immer noch nicht? Wirklich? Also wenn Sie nur mit **Counter-Strike** beschäftigt waren, können wir da ja mal ein Auge zudrücken – aber jetzt wird's langsam Zeit. Das Aufbau-Strategiespiel von Sunflowes ist nämlich nicht umsonst das meistverkaufte PC-Spiel Deutschlands. Auch wenn das Besiedeln von Inseln, der Handel mit Konkurrenten und der Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems im ersten Moment nicht nach tonnenweise Action klingt und die in Ehren ergraute Iso-Optik nach drei Jahren keine Augenweide mehr darstellt: Der Suchtfaktor ist nach wie vor ungeschlagen. Aufgelockert wird der komplexe Wirtschaftsaspekt durch beutegeile Piraten und gelegentliche Scharmützel mit den bis zu drei Gegenspielern – auf Wunsch natürlich auch menschlicher Natur. Das Beste zum Schluss: Mit lumpigen 10 Euro sind Sie dabei – die Spiele-Pyramide von ak tronic macht's möglich. Also los jetzt. Nicht lange fackeln. **Counter-Strike** können Sie auch morgen noch spielen. Wobei wir bezweifeln möchten, dass Sie dazu kommen werden ... JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL CLASSICS
ANNO 1602

84

ENTWICKLER Sunflowers	**ANBIETER** ak tronic
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 100 MHz, 16 MB RAM, HD: 85 MB	**EMPFOHLEN** CPU 266 MHz, 32 MB RAM, HD: 85 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

GRAFIK	77%
SOUND	74%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	84%

Tropico

CLASSICS

Diktatoren haben's schwer: Hinter der sonnigen Fassade verbirgt sich eine **knallharte Wirtschaftssimulation.**



ÜBERSICHTLICH Farbmarkierungen ersetzen lange Zahlenstatistiken.

Eine Karibikinsel in den 50ern, ein paar Bananenplantagen, ein paar desillusionierte Einwohner, ein machthungriger „Massimo Lider". Sie haben es in der Hand, aus dem Entwicklungsland ein Tropenparadies für Urlauber zu erschaffen, zum Weltmarktführer im Zigarrenexport aufzusteigen oder eine Militärdiktatur zu errichten. In **Tropico** mimen Sie einen fast allmächtigen Diktator, der von den Steuersätzen über Bauvorhaben bis hin zu den Gehältern jeden Aspekt im Leben seiner Bürger kontrolliert. Auf die faule Haut legen können Sie sich aber nicht. Nur wenn Ihre Untertanen entweder glücklich und zufrieden sind oder in ständiger Angst vor Ihrer harten Hand leben, überstehen Sie die regelmäßigen Wahlen – und Ihr Schweizer Nummernkonto kann weiter zulegen. **Tropico** brilliert vor allem mit mächtig viel Spieltiefe – zum Vorzeigestaat führen unzählige politische und wirtschaftliche Wege – und seiner augenzwinkernden Betrachtungsweise der Bananenrepubliken. Wirklich glücklich werden aber nur abgebrühte Wirtschaftler, der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL CLASSICS
TROPICO

84

ENTWICKLER Pop Top	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 900 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HD: 900 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC -, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	73%
SOUND	82%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	-


MAGIC
Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL
Ein Spiel wie kein anderes!
Bei Magic: Die Zusammenkunft® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.
Es gibt keinen besseren Einstieg bei Magic: Die Zusammenkunft® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.
Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original
Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von Magic: Die Zusammenkunft®.
Vorname:
männlich/weiblich:
Name:
Straße:
Hausnummer:
Stadt:
PLZ:
Land:
Geburtsdatum: / /
E-Mail Adresse:
DAS DUELL BEGINNT HIER!
MIT CD-ROM
AMIGO
und ihren prägenden Wesenszügen, den "Mana"-Symbolen und
dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc.
©1993-2001 Wizards.

IHRE EXPERTEN

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Ausgabe: 02/02
Anbieter: Electronic Arts
Preis: ca. EUR 40,-

86 [WERTUNG]

Electronic Arts schickt Sie im Januar auf die Spuren der amerikanischen Invasions-Streitkräfte, die 1945 mit der Landung in der Normandie das Ende des Zweiten Weltkriegs einläuteten. Der beklemmend realistische Ego-Shooter erinnert manchmal frappierend an den Kinoerfolg **Der Soldat James Ryan** und lässt den direkten Konkurrenten **Return to Castle Wolfenstein** wie ein Fantasy-Spiel aussehen.

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Actionspiele der letzten sechs Ausgaben:

89 Deus Ex (Classics)



Rollenspiel + Action + Abenteuer: Kein Titel bringt so viele Spielelemente auf den Bildschirm. Nicht verpassen!

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. EUR 20,-

NEU 88 Eurofighter Typhoon (Classics)



Da macht das Fliegen wieder Spaß: spannend inszenierte Jet-Simulation mit Kinoqualitäten. Auch für Einsteiger!

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. EUR 15,-

88 Evil Twin



Jump & Runs waren gestern, heute gibt's **Evil Twin**: für Grafikverwöhnte und Liebhaber moderner PC-Märchen.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. EUR 40,-

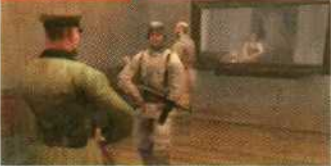
NEU 86 Medal of Honor: Allied Assault



Spielberg kann's nicht besser: Beklemmend realistische Ego-Shooter-Umsetzung der Invasion der Alliierten.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. EUR 40,-

86 Return to Castle Wolfenstein



Augen zu und durch! Bis an die Zähne bewaffnet geht's gegen durchgeknallte Sekten-Anhänger und Zombies.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. EUR 45,-

	Wertung	Titel / Anbieter	Ausgabe	Preis
	86	**Dark Project 2 (Classics)** Eidos Interactive	09/01	EUR 10,-
	85	**Aliens vs. Predator 2** Vivendi Universal	12/01	EUR 40,-
	85	**Aquanox** Fishtank Interactive	12/01	EUR 40,-
NEU	85	**Operation Flashpoint Red Hammer** Codemasters	02/02	EUR 20,-
	83	**Comanche 4** Electronic Arts	01/02	EUR 40,-
NEU	83	**Gunman Chronicles (Classics)** Vivendi Universal	02/02	EUR 13,-
	83	**Ghost Recon** Ubi Soft	01/02	EUR 40,-
	81	**Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)** Eidos Interactive	10/01	EUR 20,-
	80	**MechWarrior 4 : Black Knight** Microsoft	01/02	EUR 25,-
	80	**Panzer Elite Special Edition (Classics)** Jowood	11/01	EUR 25,-
	80	**Soul Reaver 2** Eidos	01/02	EUR 50,-
	78	**Sheep, Dog'n Wolf** Infogrames	11/01	EUR 40,-
	78	**Giants Demolition Pack (Classics)** Virgin Interactive	10/01	EUR 20,-
	76	**IL-2 Sturmovik** Ubi Soft	01/02	EUR 40,-
	76	**Red Faction** THQ	10/01	EUR 40,-
	73	**NYR – Das 5. Element** Modern Games	01/02	EUR 40,-
	73	**Parkan Iron Strategy** Monte Christo	01/02	EUR 40,-
NEU	73	**Serious Sam: The Second Encounter** Take 2	02/02	EUR 30,-
	72	**Codename: Outbreak** Virgin Interactive	12/01	EUR 40,-
	72	**Project Eden** Eidos Interactive	11/01	EUR 45,-

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Titel	Genre / Anbieter
NEU	1	**Return to Castle Wolfenstein**	Ego-Shooter / Activision
▼	2	**Half-Life: Counter-Strike**	Taktik-Shooter / Vivendi-Universal Int.
▲	3	**Operation Flashpoint**	Taktik-Shooter / Codemasters
NEU	4	**Aliens vs. Predator 2**	Ego-Shooter / Vivendi
▼	5	**Unreal Tournament**	Ego-Shooter / Infogrames
▼	6	**Aquanox**	Action / Fishtank Interactive
NEU	7	**Ghost Recon**	Taktik-Shooter / Ubi Soft
▼	8	**Deus Ex**	Action-Adventure / Eidos
▼	9	**Half-Life (dt.)**	Ego-Shooter / Vivendi-Universal Int.
NEU	10	**No One Lives Forever**	Ego-Shooter / Electronic Arts

LATZHOSE UND KÜRBISKOPF Unterm Pixelblut versteckt ist die Kettensäge, die dieser Gegner auf den Spieler richtet.

VIDEO

DEMO

Serious Sam: The Second Encounter



HEISS UND FETTIG Dieser Lavagigant hat nicht mehr lange zu leben. Da hilft auch sein Furcht einflößendes Erscheinungsbild nicht.

Cate Archer würde ihr gepudertes Näschen rümpfen: Serious Sam 2 ist der **Holzhammer-Shooter im Action-Genre.**

Serious Sam: The Second Encounter zu spielen, das ist wie eine Achterbahnfahrt. Am Anfang ist es rasant – Adrenalin im Körper, Schmetterlinge im Bauch, Hummeln im Hintern! Später ist es gewöhnlich. Und irgendwann wird einem dann vielleicht schlecht. Nonstop-Ballern im knallbunten 3D-Ambiente ist halt nicht jedermanns Sache. Deswegen: Wenn Sie schon den Vorgänger zu seicht fanden, blättern Sie ruhig weiter. Der Spielablauf des Nachfolgers gleicht dem ersten Teil nämlich fast bis aufs Haar: Monster, weit mehr als Sie an Ihren Händen abzählen können, stürmen auf den Spieler zu, schießen, schreien oder sprengen sich dabei selber in die Luft. Sie halten währenddessen den Zeigefinger konstant am Mausknopf und schauen zu, wie sich Tonnen an Blei, Schrot, Raketen und Lasergeschossen in die Gegnermassen entleeren. Beim Aufprall wird der Bildschirm in gleißendes Licht getaucht: Explosionen, die einem Silvesterfeuerwerk gleichen. Neu ist, dass Sie dabei Bäume in Mitleidenschaft ziehen. Die verlieren ihre Blät-

Nichts für **schwache Mägen**

Serious Sam: The Second Encounter ist abwechslungsreicher als sein Vorgänger: Sie kämpfen gegen Kreaturen und die Schwerkraft.



Im Maya-Tempel „The Pit“ wimmelt es nur so von Fallen und abgedrehten Sequenzen. Diese Blöcke sausen in festgelegten Abschnitten gen Boden. Sam muss sich den Rhythmus einprägen und dann durchhuschen.



Versuchen Sie erst gar nicht, noch fester auf die Tastatur zu hämmern: Hier wird Sam unweigerlich vom Wind hin und her geblasen. Und die Gegner? Na, die zischen im Zickzack an Ihnen vorbei. Tipp: Flammenwerfer benutzen!



Nein, dieses Bild ist nicht verzerrt. Der Boden bewegt sich je nach Laufrichtung von der einen zur anderen Seite. Wie verwirrend. Vor allem deswegen, weil Sie vorher stundenlang Gegner in einfachen Räumen umgenietet haben.



Der krönende Abschluss: Eine Röhre, in der die Schwerkraft nicht mehr funktioniert. Die Folge: Sie laufen auf Boden, Wand und Decke, die man spätestens dann nicht mehr unterscheiden kann, wenn auch noch Gegner auftauchen.



MEHR, VIEL MEHR, SERIOUS SAM Dieses Bild sagt mehr als tausend Worte: Solche Feindmassen stellt die Serious-Engine problemlos dar!

DÄMON IM VISIER Das Scharfschützengewehr verfügt über achtfachen Zoom.

ter, wenn sie in der Schusslinie eines ratternden Schnellfeuergewehrs stehen – oder stürzen ganz in sich zusammen, sobald eine Rakete in den Stamm einschlägt. Apropos Zerstörung: Das kroatische Entwicklerteam hat drei neue Waffen eingebaut. Zum Beispiel den Flammenwerfer, dessen Strahl die Feinde so lange brennen lässt, bis sie umkippen. Alternativ lässt sich damit der Boden anzünden, darauf befindliche Figuren nehmen dann fortwährend Schaden. Die Kettensäge ist besonders lustig für Leute mit iFeel-Maus, weil der Motor die ganze Hand vibrieren lässt. Ganz im Kontrast dazu steht das elegante Scharfschützengewehr, mit dem Sie herumhantieren, als sei es eine Wasserspritzpistole: Beim Laufen schießen, in Sekundenschnelle nachladen – alles kein Problem.

Ganz mag sich das „Ich räume hier gehörig auf!“-Gefühl nicht einstellen, denn abgesehen von der Flora und natürlich unzähligen Gegnern geht nur ab und an mal so was wie eine Elefantenskulptur zu Bruch, die auf einem Podest weilt. Naja, Sam „Serious“ Stone, die Hauptfigur, kämpft auch nicht in lebensechter Umgebung. Da werden keine Fensterscheiben (kein Witz, es gibt im ganzen Spiel kein Glas!) eingeschossen oder die Levelarchitektur wie in **Red Faction** zerlegt. Sam ist mit seinem Raumschiff über Südamerika abgestürzt: In einer Zeit, in der sich farbenfrohe Maya-Tempelanlagen über die tropischen Landschaften erstrecken. Letztere hat man gegenüber dem Vorgänger kosmetisch verfeinert. Da stehen jetzt Sträucher und Gräser auf dem Boden, die manchmal das ein oder andere Extra wie Munition, Schild oder Lebensenergie verdecken. Im dritten Akt finden Sie sich in Krwawitze wieder, einer Stadt im mittelalterlichen Polen. Das ist der größte



GUTEN RUTSCH!
Wenn Sie dieses Jahr keine Kracher für Silvester kaufen wollen, spielen Sie doch einfach Serious Sam.

Monsterkunde

Die Monster in Serious Sam: The Second Encounter haben die Angewohnheit, stur auf den Spieler loszurennen. Nicht sehr clever. Wir unterscheiden zwischen drei Gattungen.

Die witzigsten Monster



Dieser Typ wird Ihnen Panikschreie entlocken, wenn Ihnen das ratternde Geräusch einer Kettensäge Gänsehaut bereitet. Er stürmt mit Vorliebe unerwartet um Ecken und schwingt sein Gerät kopfüber in Richtung Spieler.

Ein Schnauben kündigt das Auftauchen dieses Bullen an. Wenn die Hörner den Spieler rammen, fliegt er meterhoch durch die Luft. Deswegen gilt: Wie ein Stierkämpfer zur Seite ausweichen – el matador!

Die fiesesten Monster



Diesem Feuergolem haben die Entwickler Blendeffekte spendiert. Seine Farbe suggeriert: Achtung, ich bin gefährlich! Die Kreatur schleudert Feuerbälle, denen Sie besser ausweichen, bevor Sie gegrillt werden.

Wenn Sie konstant Lebenspunkte verlieren, dann ist vermutlich dieser Dämon der Auslöser dafür. Seine grünen Schleimbälle verfolgen Sie sogar um Ecken und verursachen beim Aufprall Explosivschaden. Gefährlich.

Die dümmsten Monster



Dieses Ding heißt Gnaar und ist so doof, wie es aussieht. Wenn es nicht gerade in Richtung Spieler wetzt, dann steht es da und wartet darauf, abgeschossen zu werden. Liegt wohl am fehlenden zweiten Auge.

Ein Gegner, den Sie sicher nicht aus dem ersten Teil kennen, er ist nämlich neu. Und so harmlos, dass Sie nur seinen Lasergeschossen ausweichen müssen, die er ab und an mal abfeuert.

MEINUNG
THOMAS WEIß

"Wenn das Croteam jetzt noch einen fähigen Leveldesigner einstellt, wird der dritte Teil die 80%-Hürde nehmen."

Es ist doch zum Haareraufen: Da bastelt das Croteam diese wundervolle **Serious**-Engine und bringt es nicht zustande, ein paar liebevolle Levels zu bauen. Was dem Vorgänger das Genick gebrochen hat, macht auch dem Nachfolger schwer zu schaffen: Der Spieler landet in einem eckigen Raum und muss scheinbar unendlich viele Gegner abschießen. Ist das vollbracht, öffnet sich das Tor zum nächsten Gebiet, in dem das ganze Spiel von vorn beginnt. Gottlob gibt es diesmal rar gesäte Abwechslung (siehe Extrakasten), die den Nachfolger vom Vorgänger qualitativ abhebt. Ansonsten ist fast alles gleich geblieben. Selbst die Gegner wurden größtenteils einfach übernommen. Kommen wir zur wichtigsten Frage: Macht das Spiel denn nun Spaß? Ja, wenn Sie mit Pausen spielen, ist **Serious Sam** ein hervorragender Zeitvertreib. Besonders empfehlenswert: Der kooperative Multiplayer-Modus, in dem Sie zusammen mit Freunden in den Einzelspieler-Levels aufräumen.

Schnitt im Spiel. Bunte, antike Umgebungen weichen einem düsteren Schauplatz, der an ein Gruselschloss erinnert. Sam, der alte Sprücheklopfer, trifft den Nagel auf den Kopf, wenn er sagt: „Endlich ein Dungeon!"

Abwechslungsreichtum ist das, was dem ersten Teil gefehlt hat. Und **Serious Sam: The Second Encounter** macht in dieser Hinsicht manches besser: In einem Raum ist es komplett dunkel. Dann plötzlich wird der Boden von einem Licht erhellt, das sich in Schlangenlinien nach vorne bewegt. Sie müssen der Spur folgen. Ein anderes Mal landet Sam in einer riesigen Halle, in der es mit einem Schlag düster wird, als aus der Ferne der knatternde Motor einer Kettensäge aufheult. Sogar Rätseleinlagen – auch wenn diese schon fast das Niveau eines Idiotentests besitzen – haben sich eingeschlichen: Sie bahnen sich den Weg durch farbige Blöcke, die bei Druck auf einen Schalter in verschiedene Richtungen wandern. Neben seriösen Auflockerungsversuchen gibt es auch besonders abgedrehte Sequenzen (siehe Extra-Kasten „Nichts für schwache Mägen"), in denen der Protagonist zusammen mit einer Horde schreiender Gegner auf einer Art Trampolin hüpft. Nach solchen Erlebnissen wundert man sich nicht mehr, wenn in der Außenlandschaft fernab der Schriftzug „Crollywood" sichtbar wird, Bäume vereinzelt übergroße Sonnenbrillen tragen und aus polternden Gräbern kleine Männchen mit **Serious Sam**-T-Shirt und Riesenkopf steigen, die mit Piepsstimme „Hey, wait! Come to daddy!" rufen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
SERIOUS SAM: TSE

ENTWICKLER Croteam
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Januar 2002
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 150 MB
EMPFOHLEN CPU 750 MHz, 128 MB RAM, HD: 450 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Netzwerk 16, Internet 16, 4 Spieler pro Packung

GRAFIK	80%
SOUND	80%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	74%

73

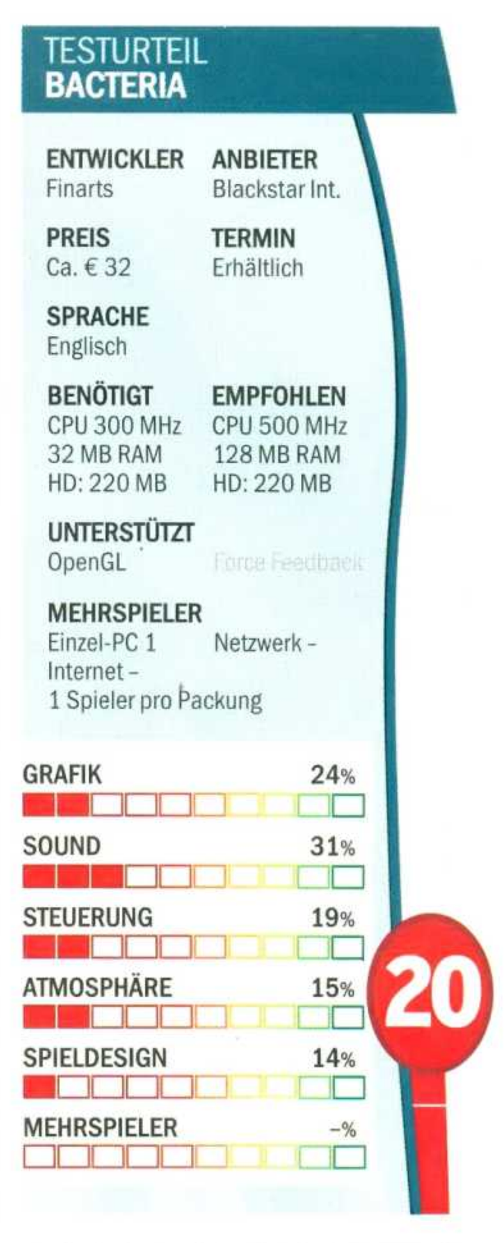
Bacteria



MILZBRAND? Dieser braune Klumpen ist ein Virus. Er schießt farbige Strahlen auf unseren Raumer.



FX! Ja, ist ja gut. Mittlerweile wissen wir, welche Effekte mit 3D-Beschleunigerkarten möglich sind.



TESTURTEIL
BACTERIA

ENTWICKLER Finarts
ANBIETER Blackstar Int.
PREIS Ca. € 32
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 32 MB RAM, HD: 220 MB
EMPFOHLEN CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 220 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

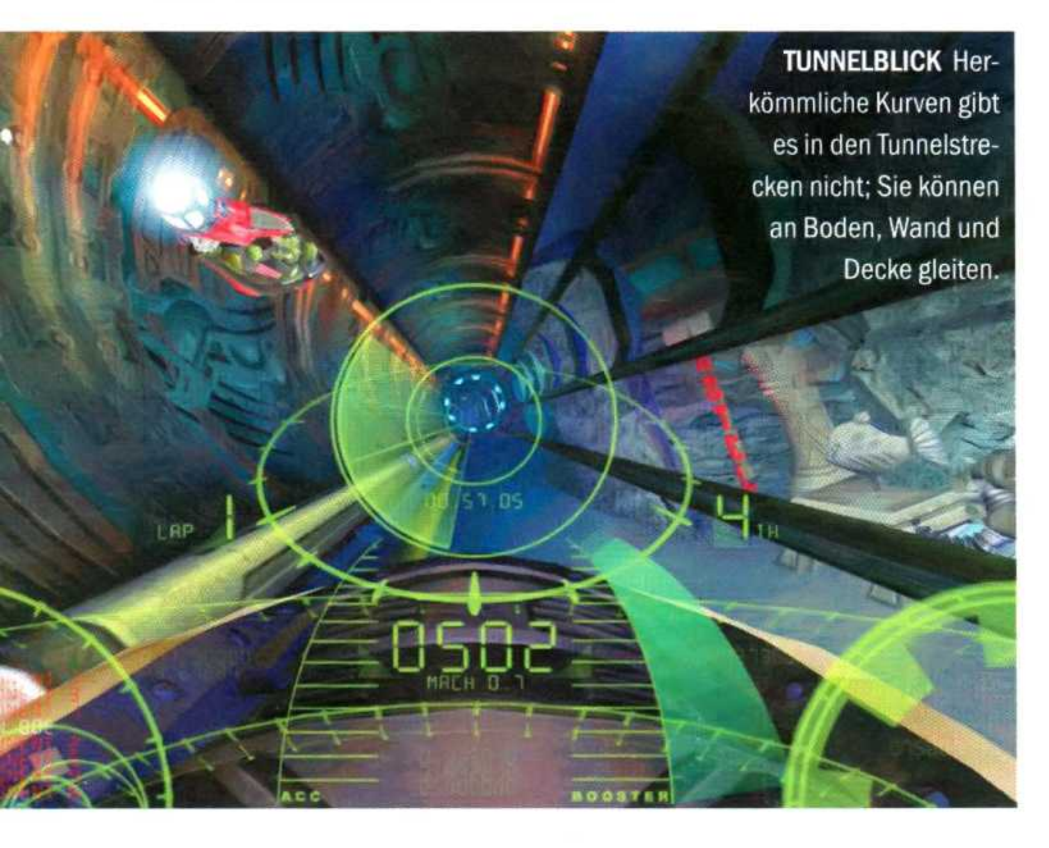
GRAFIK	24%
SOUND	31%
STEUERUNG	19%
ATMOSPHÄRE	15%
SPIELDESIGN	14%
MEHRSPIELER	–%

20

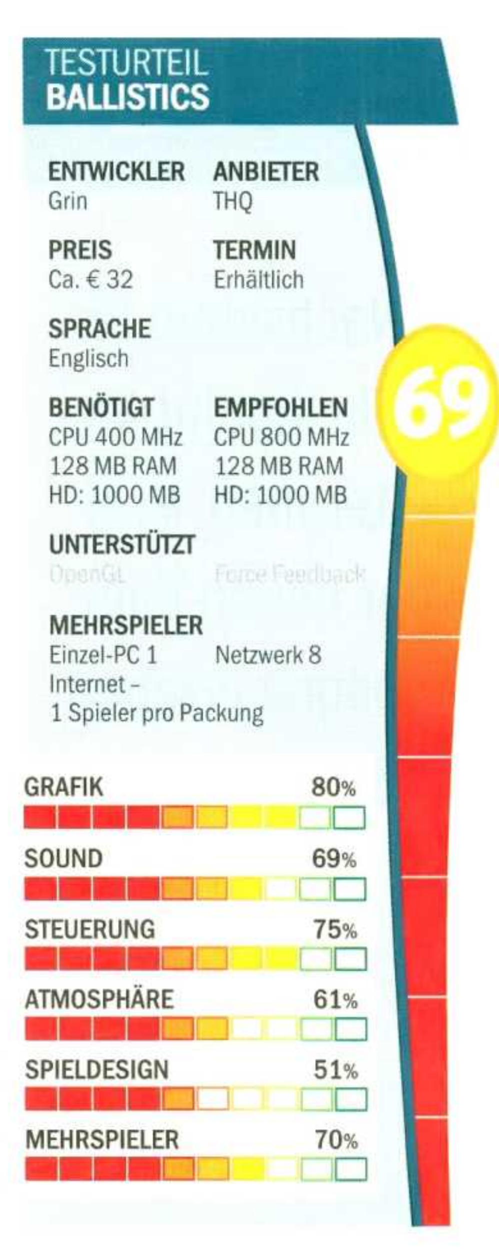
Der Stapel der **Spiele, die die Welt nicht braucht,** wird größer.

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Beharrlichkeit immer wieder neue, absurde Hintergrundgeschichten auftauchen. Aktuellstes Beispiel ist die Story von **Bacteria**: Weil ein Virus das Leben eines Wissenschaftlers bedroht, reisen Sie mit einem mikroskopisch kleinen Raumer in seinen Körper. Per Plasmakanone sollen Sie die Krankheitserreger – schwebende, bunte Gebilde – abschießen. Klingt total abgefahren und würde sich ähnlich wie **Descent** spielen, gäbe es dreidimensionale Labyrinthe zum Durchforsten, unterschiedliche Waffen zum Ausprobieren oder einen spaßigen Multiplayer-Modus. Gibt's aber nicht. Ach ja, eine Sache haben die Entwickle (das waren drei, vier Leute, wie die Credits offenbaren) eingebaut: Trägheitseffekte, ähnlich wie in **I-War 2**, nur nicht ausbalanciert. In **Bacteria** erhöht diese Art des Fliegens folglich nicht den Realismus, nein, sie macht die Steuerung kaputt. Ganz und gar. Es ist einfach nicht möglich, Ausweichmanöver zu starten. Wer das versucht, wirbelt unweigerlich durch die rote Brühe, die sich Grafik nennt. Gibt's eigentlich auch was Positives? Nö. THOMAS WEISS

Ballistics



TUNNELBLICK Herkömmliche Kurven gibt es in den Tunnelstrecken nicht; Sie können an Boden, Wand und Decke gleiten.



TESTURTEIL
BALLISTICS

ENTWICKLER Grin
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 32
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 128 MB RAM, HD: 1000 MB
EMPFOHLEN CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 1000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet –, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	80%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	70%

69

Ballistics ist schnell **– zu schnell vorbei.**

In **Ballistics** gleiten Sie mit einem hochmodernen Bike durch insgesamt sieben Tunnels, die im futuristischen **Blade Runner**-Stil gehalten sind. Dabei werden Geschwindigkeitsregionen erreicht, als säßen Sie in einem Überschallflieger. Wer über einen gelben Pfeil rauscht, darf per Druck auf die Leertaste den Turbo einleiten: Alles um Sie herum verschwimmt, Hindernisse, Extras und Schranken zischen als Farbenbrei an Ihnen vorbei. Irgendwann rumpelt es laut, danach verstummt alles, nur der Wind bläst leise: Die Schallmauer ist durchbrochen, es wirkt, als würde man rückwärts fliegen – eine optische Täuschung zwar, aber der Effekt ist atemberaubend. Der Rausch ist schnell vorüber, wenn Sie gegen ein Hindernis an Boden, Wand oder Decke der runden Röhre krachen. Schranken und Wände sind so platziert, dass Ihr schwebender Feuerstuhl dagegendonnert, wenn die Aktivierung des Turbos lockt. Nur wer sich die Strecken genau einprägt, wird aus den letzten der drei Schwierigkeitsgrade als Sieger hervorgehen. Leider ist der Spaß zu schnell vorbei, wenige Stunden reichen und man hat alles gesehen. THOMAS WEISS

ANVISIERT Das Steyr AUG ist eine der bereits via Patch hinzugekommenen neuen Waffen.

ADD-ON



MEHRSPIELER

TIPPS & TRICKS

VIDEO

Operation Flashpoint Gold Upgrade

Nachschub für Flashpoint-Veteranen: In einer neuen Kampagne erleben Sie den **Insel-Konflikt als Sowjet-Soldat.**

Fast eine Million Actionfans weltweit, davon knapp 200.000 in Deutschland, sind in die Haut von David Armstrong geschlüpft, Private der US-Armee und Schlüsselfigur von **Operation Flashpoint**. Das **Gold Upgrade** gibt Ihnen nun Gelegenheit, den fiktiven 80er-Jahre-Konflikt zwischen Amerikanern und Sowjets aus der Sicht der russischen Gegenseite nachzuspielen. Kernstück des Addons ist die Operation Red Hammer, eine neue Kampagne mit 22 Einsätzen, die Sie in der Rolle des Russen Dimitrij Lukin absolvieren. Lukin, ein zum einfachen Soldaten degradierter Veteran der Kommandotruppe Spetznaz, schiebt wie Hunderte seiner Kameraden auf dem Eiland Kolgujev Dienst nach Vorschrift, als der aus dem Hauptprogramm bekannte, abtrünnige General Guba den Überfall auf die Nachbarinsel Everon befiehlt. Dass Guba auf eigene Faust handelt und sein Vorstoß nicht von Moskau gedeckt wird, wissen zwar **Flashpoint**-Spieler, nicht aber Lukin. Und so landet er eines schönen Morgens als Teil der Invasionsstreitmacht an der Küste.

Obwohl sich der Roten Armee zu Beginn nur ein Haufen Partisanen entgegenstellt, wird eines sofort klar: Die neuen Missionen treiben den ohnehin schon hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad des Originals noch ein Stückchen nach oben. Die Gefechte dauern länger, Sie bekommen es oft mit einer zwei- bis dreifachen Übermacht zu tun und Ihre Ausrüstung lässt spätestens ab der Hälfte des Feldzuges mehr als zu wünschen übrig. Da wiegt es doppelt schwer, dass Sie immer noch nur ein einziges Mal pro Einsatz abspeichern dürfen. Nur ab und an wandert der Spielstand automatisch auf die Festplatte und verschafft eine kurze Atempause. In einer der härtesten Feuertaufen sollen Sie zusammen mit vier anderen Spetznaz-Infanteristen in einem Dörfchen einen amerikanischen Panzerangriff aufhalten. Zuerst sichern Sie Zugangsstraßen mit Stacheldraht, verteilen Munitionskisten, legen Minen und Sprengsätze aus und bringen Ihre Leute in Position. Dann heißt es ausharren: Eine der

GRUPPENBILD Als Spetznaz-Soldat operieren Sie meist im Verborgenen, legen Sprengsätze oder fangen gegnerische Offiziere ab.

LUFTIKUS Auch Helikopterflüge stehen wieder auf dem Einsatzplan, allerdings nur in der nicht ganz einfach zu steuernden Mi-17.

NOTLÖSUNG In einigen Einsätzen sind Sie Fahrer, Kommandant und Kanonier zugleich.

zahlreichen Engine-Zwischensequenzen setzt die nervenzerrende Wartezeit in eindrucksvolle Bilder um. Schließlich, kurz vor Sonnenuntergang, rumpelt ein M1-Abrams-Tank durch den Ortseingang – und wird prompt von den dort verteilten Minen zerfetzt. Zeit zu verschnaufen bleibt kaum, im Gefolge nahen drei M60. Panzerfäuste zischen los, einer ist noch übrig. Schnell zu den Munitionskisten robben, nachladen. Während das letzte Stahlmonster in Flammen aufgeht, springen plötzlich Fallschirmjäger am Ortsrand ab. Schützenpanzerwagen rollen an, flankiert von drei weiteren M60. Erst wenn auch die in Trümmern liegen, können Sie sich mit Ihren restlichen Männern in einen Hubschrauber retten. Wohlgemerkt: Sie dürfen während der gesamten Attacke nur ein einziges Mal abspeichern. Das Ganze nimmt Sie eine gute halbe Stunde in Anspruch und ist dabei noch eine der kürzesten Missionen im Add-on.

Ihre Aufgaben sind so vielfältig wie eh und je. Da halten Sie mit Ihrem Panzerzug einen gegnerischen Angriff auf, preschen dann mit rasselnden Ketten einem flüchtenden Konvoi hinterher und wechseln schließlich in ein Flugabwehrgeschütz, um eine Helikopterattacke zu vereiteln. Ein andermal schleichen Sie sich in der Uniform des Feindes in eine schwer bewachte Basis und platzieren Spreng-

STAHLMONSTER Der sowjetische T-80-Panzer ist seinem amerikanischen Gegenspieler, dem M1 Abrams, beinahe ebenbürtig.

NAHKAMPF Auch in der Operation Red Hammer sind Sie meistens zu Fuß unterwegs. Entsprechend häufig sind Scharmützel mit gegnerischen Infanteristen.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Auch wenn es nichts Neues zu bestaunen gibt: In der Roten Armee fühle ich mich genauso daheim wie bei den Amis.

Wer **Red Hammer** ohne zu schummeln oder Nervenzusammenbrüche durchspielt, dem verleihe ich persönlich die Rüdiger-Steidle-Medaille am Band. Das Add-on ist stellenweise so schwierig, dass bei mir der Verdacht aufkommt, die Jungs bei Codemasters haben von vornherein eingeplant, dass die meisten Spieler sowieso Speichertools benutzen. Warum die Entwickler das System nicht verbessert haben, ist mir schleierhaft. Schließlich hatten sich über 80 % der Käufer laut PC-Games-Umfrage eine gnädigere Save-Funktion gewünscht. Durchbeißen lohnt aber, denn die Missionen sind nicht nur extrem knifflig, sondern fangen wieder die dichte Schlachten-Atmosphäre ein, die **Operation Flashpoint** groß gemacht hat. Schade nur, dass es kein neues Kriegswerkzeug gibt, das nicht schon mit den Patches Einzug gehalten hätte.

ladungen, bevor Sie sich unauffällig wieder verdrücken. Dann wieder „organisieren" Sie zu Fuß einen Tanklastzug für Ihren nach Sprit lechzenden Helikopter, sammeln damit in paar verstreute Verbündete auf und machen danach Jagd auf zwei Panzer-Platoons. Oder Sie sollen drei Offiziere auf dem Weg zu einer Einsatzbesprechung abfangen und ausschalten. Während Sie in **Operation Flashpoint** noch vier verschiedenen Protagonisten folgten, dem Infanteristen Armstrong, dem Panzerkommandanten Hammer, dem Piloten Nichols und dem Kommandosoldaten Gustovski, weichen Sie bei **Red Hammer** nie von Dimitrij Lukins Seite. Der Mann ist ein echtes Allround-Talent, wenn auch nicht immer ganz freiwillig. Noch auf dem Schlachtfeld wird Lukin zum Leutnant befördert, schwingt sich später mangels Ersatz zum Aushilfs-Panzerkanonier auf, versucht sich auf der Flucht als Helikopterpilot und wird wieder seiner alten Einheit, den Spetznaz-Spezialkräften, zugeteilt. Die in 3D-Sequenzen und Tagebucheinträgen erzählte Hintergrundgeschichte war schon in **Operation Flashpoint** eines der Highlights. Und obwohl der Storyverlauf allen Veteranen bekannt sein sollte, hält die neue Perspektive einige Überraschungen parat. Schade allerdings, dass es den Szenario-Designern nur selten gelungen ist, die Geschichten zu verknüpfen, etwa wenn Sie in Lukins Rolle die aus dem Hauptprogramm bekannte Freundin General Gubas eskortieren.

> Die Gefechte auf russischer Seite sind fast genauso **abwechslungsreich und spannend** wie im Hauptprogramm.

Technische Verbesserungen bringt das **Gold Upgrade** keine, auch neue Einheiten oder Waffen suchen Sie vergebens. Was seit der Veröffentlichung des Originals dazugekommen ist, etwa die Gewehre Steyr AUG und G-36A, die Mehrspielerkarten oder der Kiowa-Hubschrauber, war alles schon in kostenlosen Upgrades zu finden. **Red Hammer** nutzt die aktuelle Version 1.3 und ist dementsprechend fehlerarm, wenn auch in einigen der Missionsskripten logische Probleme aufgetreten sind. Neben der Missions-CD liegt der Packung ein 20-Seiten-Strategy-Guide bei, der grundlegende Taktiken und Tipps zur Verfügung stellt, ohne allerdings ins Detail zu gehen. Wer die PC-Games-Tipps&Tricks kennt, kann auf dieses Büchlein getrost verzichten. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
FLASHPOINT GOLD UPGRADE

85

ENTWICKLER Codemasters — **ANBIETER** Codemasters
PREIS Ca. € 20,- — **TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 450 MHz	CPU 900 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 440 MB	HD: 640 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16+, Internet 16+, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	71%
SOUND	86%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	89%

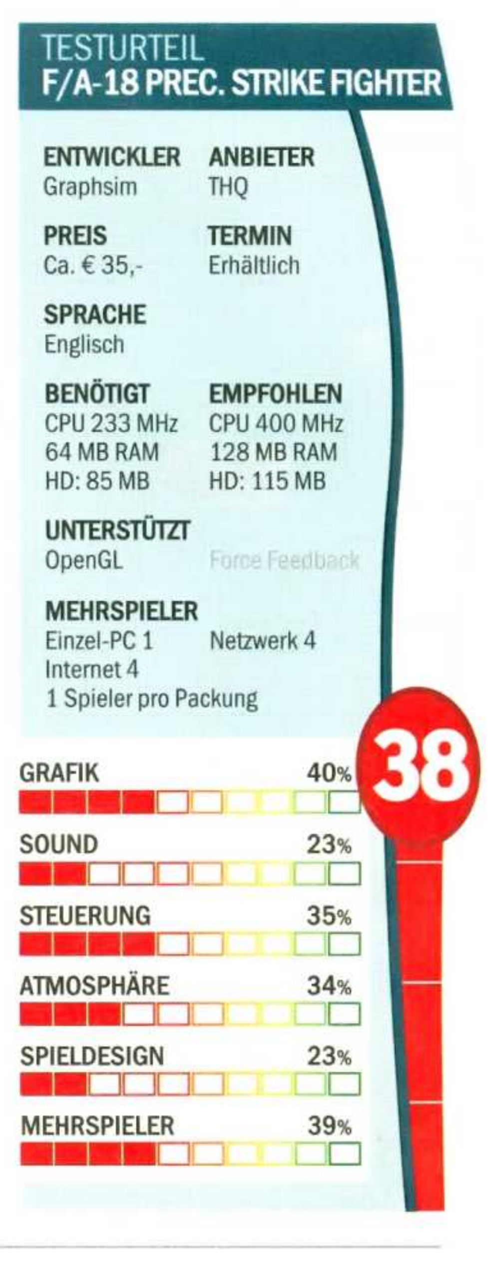
F/A-18 Precision Strike Fighter



ANFLUG Die Landung auf dem Flugzeugträger ist kein einfaches Unterfangen.



RAUCHZEICHEN Unsere Rakete soll ein Bodenziel ausschalten.



TESTURTEIL
F/A-18 PREC. STRIKE FIGHTER

ENTWICKLER	ANBIETER
Graphsim	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	Erhältlich
SPRACHE	
Englisch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 233 MHz 64 MB RAM HD: 85 MB	CPU 400 MHz 128 MB RAM HD: 115 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet 4 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

Wertung	
GRAFIK	40%
SOUND	23%
STEUERUNG	35%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	23%
MEHRSPIELER	39%

38

Manchmal kommen sie wieder: Flugsimulationen, die es schon gab.

Vor vier Jahren erschien die Flugsimulation **Hornet Korea**, in der Hardcore-Spieler den F/A-18 Strike Fighter durch 28 zusammenhanglose Einsätze manövrieren konnten. Jetzt ist eine Neuauflage auf den Markt gekommen. Sie nennt sich **F/A-18 Precision Strike Fighter** und ist eine Mogelpackung. Denn fast alles ist gleich geblieben: Die Bugs, die Missionen, die Spielmechanik, die schlechte Bedienung. Einiges hat sich aber auch verändert: Ein Handbuch gibt es nur noch auf der CD. Hinzugekommen sind außerdem ein paar Aufträge, kreiert von Fans. Fragt sich nur, wer die spielen soll, wenn es Geniales wie **IL-2 Sturmovik** oder **Eurofighter Typhoon** zum selben Preis gibt. Ein bisschen lustig fanden wir dagegen eine Sache: Die Features auf der Packungsrückseite sind so dermaßen übertrieben beschrieben, dass sie von einem Vertreter für Staubsauger stammen müssen. Adjektive wie „atemberaubend", „außergewöhnlich", „ausgefeilt" und „intuitiv" bilden eine tolle Sammlung an Superlativen, wirklich. Für jedes Flunkern fünf Mark in die Schwindelkasse! THOMAS WEISS

Hot Wheels: Jetz



KOLLATERALSCHADEN Nicht jede Rakete trifft ihr Ziel. Beschädigtes Geschirr gibt Punktabzug.



SCHLACHTFELD Das großzügige Haus im typisch amerikanischen Stil bietet schlechten Piloten viel Platz.

TESTURTEIL
HOT WHEELS: JETZ

ENTWICKLER	ANBIETER
Eagle Int.	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 300 MHz 32 MB RAM HD: 165 MB	CPU 450 MHz 64 MB RAM HD: 165 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	
GRAFIK	43%
SOUND	50%
STEUERUNG	22%
ATMOSPHÄRE	48%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

14

Aufräumen im Kinderzimmer: Mattel zeigt, wie es am schnellsten geht.

Eine unaufhaltsame Macht bedroht das traute Heim: Spielzeuge. Eltern können von dem an den unmöglichsten Stellen versteckten Gerümpel ein Lied singen, schließlich dauert ihr hoffnungsloser Kampf gegen die Okkupanten seit der Erfindung des Spielzeugs an. **Hot Wheels: Jetz** macht Schluss mit der Unordnung. Denn als Pilot eines Jagdflugzeugs der **Hot Wheels**-Serie muss man sämtliche Plastiksoldaten, Panzer und Ufos gnadenlos zerstören, die Badezimmer, Garage und Wohnzimmer zu besetzen drohen.

Hot Wheels: Jetz ist eine extrem einfache „Simulation" von sieben Flugzeugen, die sich vor allem an unerfahrene Computerspieler wendet. Es gibt nur drei sehr langsame Geschwindigkeitsstufen und das Flugmodell berücksichtigt keinerlei aerodynamische Effekte. In den elf Missionen geht es stets um das Vernichten einer vorgegebenen Anzahl von Feinden, spielerisch sind sie allesamt identisch. Als Waffen gegen die teils zurückschießenden Gegner (Ihr Flugzeug nimmt nur im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade Schaden) stehen eine MG und zielsuchende Raketen zur Wahl. HARALD WAGNER

Ploing! 2



TRENDSPORT Die Spielfigur schubst den Spielball mittels ihres Hoverboards gegen die teils gut versteckten Ziele.

Kaufen – Installieren – Löschen:

Das gängige Schicksal von Breakout-Klonen. Muss das sein?

Ploing! 2 wird dieses Schicksal wohl für vergleichsweise lange Zeit erspart bleiben, denn die insgesamt 50 Levels bieten mit Waffen, **Memory**-Spielen, Feuergruben und Gravitationsfeldern relativ viel Abwechslung. Zeitlimits und begrenzte Anzahlen an (zerstörbaren) Spielkugeln erzeugen zusätzlich einen motivierenden Druck. Dennoch ist **Ploing! 2**, das auf der Verpackung auf die „2" verzichtet, nur einer der zahlreichen Mittagspausenfüller: Mit einem frei beweglichen Schläger muss eine Kugel über das Spielfeld dirigiert werden. Trifft diese auf einen der bunten Steine, so verschwindet dieser und dem Spieler werden einige Punkte gutgeschrieben. Sobald eine Mindestpunktzahl überschritten ist, steht der Weg zum nächsten Level frei. Durch den teils verschlungenen Levelaufbau ist eine gehörige Portion Strategie für das Meistern eines Spielabschnitts unabdingbar, man hat aber beliebig viele Versuche frei. Grafisch und akustisch bietet **Ploing! 2** nur Hausmannskost und die Steuerung ist für ein Geschicklichkeitsspiel viel zu ungenau. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
PLOING! 2

ENTWICKLER Suricate Softw. | **ANBIETER** Astragon
PREIS Ca. € 15,- | **TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 32 MB RAM, HD: 50 MB
EMPFOHLEN CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 50 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	40%
SOUND	38%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	11%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	–%

57

Matchbox Emergency Patrol

Das Unglück einer ganzen Stadt besiegen? Hier dürfen Sie **gefeierter Retter sein.**



SCHUSSEL Am Stadtrand wohnt ein Bauer, der Autos in Brand steckt und sich selbst überfährt.

NASS Im Freibad muss man schon mal durchs Becken schwimmen, um verletzte Sportler zu bergen.

Matchbox Emergency Patrol ist ein Autorennspiel für junge Spieler. Als Polizist, Feuerwehrmann oder Sanitäter bekommt man insgesamt 27 Aufträge: Hunde nach Hause zu bringen, Wohnhäuser zu löschen oder Verletzte ins 50 Meter entfernte Hospital zu fahren.

Ein Pfeil weist den Weg durch das enge Straßengewirr der Stadt zum nächsten Ziel – allerdings zeigt er erst in der Mitte einer Kreuzung, wohin man hätte lenken sollen. Schaltet man sein Blaulicht ein, machen die anderen Verkehrsteilnehmer Platz. Da das Lichtzeichen aber gleichbedeutend mit Vollgas ist, kommt man in den engen Straßen trotzdem nicht um Kollisionen mit Gebäuden und Ampeln herum. Schäden gibt es allerdings ebenso wenig wie ein erkennbares Fahrmodell.

Für neun erfolgreiche Einsätze für eine der drei Organisationen erhält man ein stärkeres Fahrzeug, was man natürlich ebenso wenig ausfahren kann. Immerhin bringt der neue Wagen ein wenig grafische Abwechslung ins Spiel, die Stadt selbst sieht überall gleich aus. Ziel des Ganzen: Die 27 Missionen dreimal wiederholen, um anschließend den Rettungsorden einzuheimsen. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
EMERGENCY PATROL

ENTWICKLER Sandbox Stud. | **ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 25,- | **TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT CPU 166 MHz, 32 MB RAM, HD: 175 MB
EMPFOHLEN CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 175 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	46%
SOUND	41%
STEUERUNG	26%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	–%

10


1C company
MADDOX GAMES
Ubi Soft
KAMERAD, DIE FREIHEIT LIEGT IN DEINER HAND
Erleben Sie die realistischste Kampfflugsimulation aller Zeiten!
PC ACTION GOLD
AWARD OF EXCELLENCE
GAMES MANIA.DE
WWW.GAMESMANIA.DE
GOLDEN WINGS
www.flightsimulator.de
"Beste historische Kampfflugsimulation aller Zeiten!"
IL2 STURMOVIK
www.il2sturmovik.com
© 2001 Developed by 1C-Maddox Games. All rights reserved. © 2001 Ubi Soft Entertainment.

Boorp's Balls



ZEITDRUCK Die Sanduhr in der Mitte des Spielfelds zeigt an, wie viel Zeit man für die Lösung noch hat.

Die **Mischung aus Tetris und Bust-A-Move** verspricht kurzweilige Mittagspausen.

Der nichtsnutzige Meck hat nichts Besseres zu tun, als seinem armen Cousin Boorp Hunderte von Kugeln auf den Kopf fallen zu lassen – und der muss sich nun überlegen, was er dagegen unternimmt.

Von dieser blödsinnigen Hintergrundgeschichte abgesehen, ist **Boorp's Balls** eine recht gut gemachte Kombination von Denk- und Reaktionsspiel. Unterschiedlich lange Ballketten fallen von oben in das Spielfeld und dürfen den Boden nicht erreichen. Sie können nur vernichtet werden, wenn jeder Ball einer Kette die gleiche Farbe hat. Um die Farbe zu wechseln, schießt Boorp von unten einen Ball der hoffentlich richtigen Farbe nach oben; der ersetzte Ball fällt anschließend in seine Hand. Da Boorp stets nur aus den drei Bällen wählen darf, die er halten kann, und die Sinkgeschwindigkeit der Ketten zudem von der Farbe der enthaltenen Bälle abhängt, muss die Reihenfolge der Ersetzungen weit im Voraus geplant werden. Trotz des schnell unübersichtlich werdenden Spielfelds und des relativ hohen Spieltempos ist **Boorp's Balls** ein optimaler Pausenfüller, dem man die biedere Grafik gerne nachsieht. HARALD WAGNER

TESTURTEIL BOORP'S BALLS

ENTWICKLER Micro Espiral	**ANBIETER** Rondomedia
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 200 MHz, 32 MB RAM, HD: 21 MB	**EMPFOHLEN** CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 21 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet -, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Kategorie	Wertung
GRAFIK	16%
SOUND	43%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	18%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	48%

48

AirXonix



GRAFIKDESIGN Die über den gesamten Schirm verteilten Zahlen kommen dank der schlichten Farbgebung des Spielfelds bestens zur Geltung.



SPECIAL EFFECTS Aufwendige Berechnungen erzeugen solch spektakulär gekippte Spielfelder. Außer der Übelkeit beim Spieler hat dies keine Konsequenzen.

Qix war eines der ersten elektronischen Spiele. Nun wird das **Andenken geschändet.**

Auf einem mehr oder weniger quadratischen Spielfeld hüpfen bösartige, quietschbunte Gummibälle umher. Der Spieler mit seinem fliegenden Baugerüst versucht nun, diese gefährlichen Gegner einzusperren. Dazu baut er Wände, deren Anfang und Ende jeweils mit einer bestehenden Wand Kontakt haben muss. Wird sein aktuelles Werk noch in der Bauphase von einem Ball berührt, verliert er eines seiner ohnehin viel zu vielen Leben. Entsteht durch eine neue Mauer hingegen ein abgeschlossener, ballfreier Bereich, so wird dieser automatisch mit Mauerwerk aufgefüllt. Sobald ein vorgegebener Prozentsatz der gesamten Spielfläche zugemauert werden konnte, ist der Level beendet und der nächste (meist nahezu identische) beginnt.

AirXonix hat weder die Geschwindigkeit noch den Charme von **Qix**, nicht einmal das Regelwerk wurde originalgetreu übernommen. Grafik und Sound sind zwar eindeutig moderner als die des exakt 20 Jahre alten Originals, erinnern aber dennoch an längst verdrängte Zeiten. Lediglich die Steuerung ist dank des Einsatzes aller vier Pfeiltasten zeitgemäß ergonomisch. HARALD WAGNER

TESTURTEIL AIRXONIX

ENTWICKLER AxySoft	**ANBIETER** Rondomedia
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 200 MHz, 32 MB RAM, HD: 10 MB	**EMPFOHLEN** CPU 200 MHz, 64 MB RAM, HD: 10 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Kategorie	Wertung
GRAFIK	8%
SOUND	4%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	-

11

Euro Alarm



KICK ASS! Mit einem ausgelatschten Lederschuh verjagen Sie die penetranten Euro-Beamten.

Simples Minispielchen für extreme Langeweile oder geistige Auszeiten.

Koch Media ist inzwischen so etwas wie eine Institution geworden, was PC-Spiele zu zeitkritischen, heiklen Themen betrifft. Da wäre beispielsweise der **BSE Bomber**, in dem die gefürchtete Rinderseuche mal von der heiteren Seite gezeigt wurde. Oder das famose **Inline Skater**, das sich umfassend mit der problematischen Situation in den Fußgängerzonen deutscher Großstädte auseinander setzte. Okay, das war jetzt genauso wenig ernst gemeint wie **Euro Alarm**, in dem Sie die Einführung der neuen Währung doch noch stoppen können: Mit saftigen Tritten in den Hintern verhindern Sie, dass die Beamten die europäischen Hauptstädte erreichen. Dabei sehen Sie die Landkarte aus der Draufsicht und holen mit gedrückter Maustaste aus. Lassen Sie los, fliegt das Zielobjekt – je nach Trittstärke – außer Reichweite. Bonusgegenstände erleichtern den Job und werden mit der rechten Maustaste eingesetzt: Bierflaschen auf den Kopf, vergiftete Pralinen und Tritte mit dem holländischen Holzpantoffel führen sofort zum Erfolg. Falls Sie gar nicht mehr wissen, was Sie mit Ihrem letzten DM-Zwanni machen sollen, geben Sie ihn für **Euro Alarm** aus, ansonsten gilt: Finger weg! GEORG VALTIN

TESTURTEIL EURO ALARM

ENTWICKLER Indep. Arts	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HDD: 20 MB	**EMPFOHLEN** CPU 350 MHz, 64 MB RAM, HDD: 20 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D	
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	19%
SOUND	14%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	0%
SPIELDESIGN	11%
MEHRSPIELER	-

8

Power Rangers: Time Force

Go! Go Power Rangers! Wohin? Egal. Nur bitte ganz, ganz weit weg!



DREIST KOPIERT In einem unsäglichen Moorhuhn-Klon ballern die Ranger böse Cowboys ab. Andersrum wär's uns lieber gewesen.

War eigentlich irgendjemand nicht froh, als die Power Rangers hochkant aus dem Programm von RTL geflogen sind? Zur Erinnerung: Die fünf Jugendlichen, die in ihren kunterbunten Anzügen aussehen wie eine Mischung aus Lilo Wanders und Luke Skywalker, kämpften vor ein paar Jahren jeden Samstagmorgen gegen billige Pappmaschee-Monster und hauten sich dümmliche Dialoge um die Ohren. Mittlerweile ist die Trash-Serie unter den Kids wieder out und THQ wirft schnell noch eine richtig grottige Spiele-Umsetzung aus dem Presswerk. Fünf Mini-Games mit spacigen Namen und uralten Vorgängern lassen dem Spielspaß nicht den Hauch einer Chance. Der Snake-Klon ist langweilig, der **Moorhuhn**-Verschnitt lachhaft und die **Pac-Man**-Kopie völlig witzlos – warum? Weil die Dinger innerhalb von fünf Minuten durchgespielt sind. Ist ja auch für Kinder, könnte man da antworten. Ja. Könnte man. Würde aber auch nix helfen. Mal abgesehen davon, dass das komplette Spiel in Englisch abläuft (immerhin gibt's ein mehrsprachiges Handbuch), kann man das den lieben Kleinen nun wirklich nicht antun. Die waren doch mit der Serie schon genug gestraft, oder? JOCHEN GEBAUER

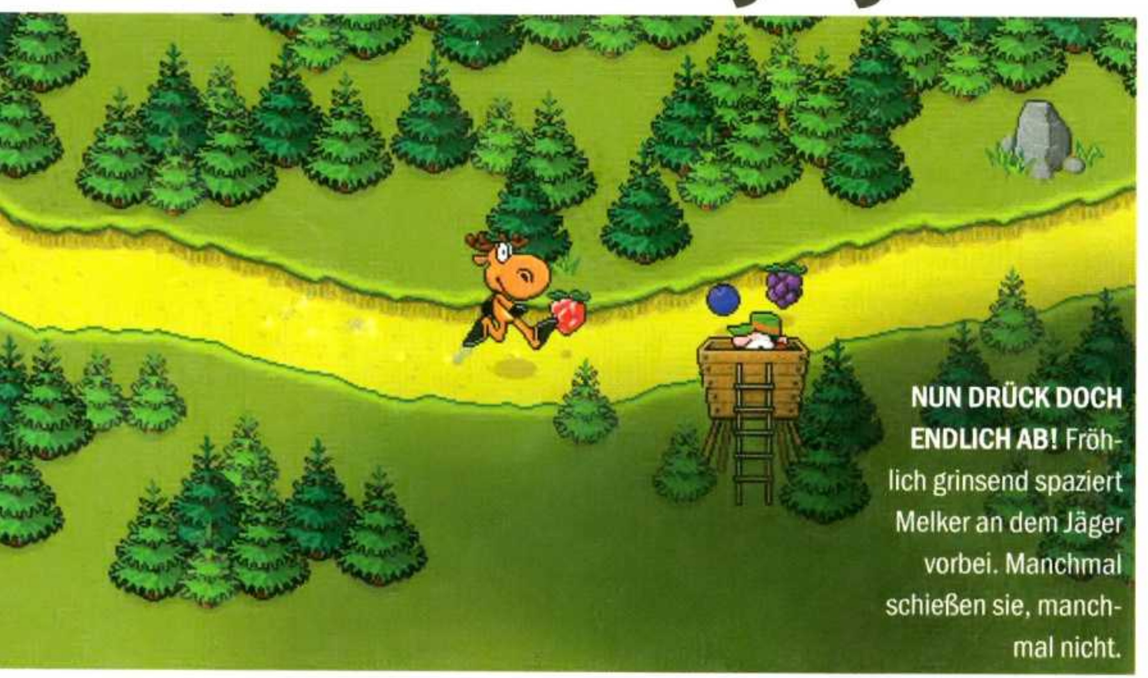
TESTURTEIL POWER RANGERS

ENTWICKLER Saban	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HDD: 40 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HDD: 40 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	23%
SOUND	34%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	5%
SPIELDESIGN	8%
MEHRSPIELER	-

13

Melker: Die Elchjagd



NUN DRÜCK DOCH ENDLICH AB! Fröhlich grinsend spaziert Melker an dem Jäger vorbei. Manchmal schießen sie, manchmal nicht.

Greenpeace-Aktivisten und Grünen-Wähler bitte weglesen: **Dieser Elch gehört erschossen.**

Der Elch Melker hat ein Problem: Gerade beginnt die Jagdsaison und während sich seine Kumpels vorsorglich in das Naturschutzgebiet verkrümelt haben, liegt er faul auf der Wiese und verpennt die große Wanderung. Der Spieler hat auch ein Problem: Weil die Jäger das grenzdebil grinsende Viech nicht einfach abgeballert haben, sollen Sie ihn jetzt durch 14 stinklangweilige Levels ins rettende Reservat lotsen. Sie dürfen aber beruhigt sein: Es gibt wirklich keinen vernünftigen Grund, warum Sie auch nur eine Minute mit der Rettung des selten dämlichen Kerls verplempern müssten. Die Grafik hat ihren Namen nämlich nicht wirklich nicht verdient, die Kollisionsabfrage erinnert an russisches Roulette und das Spielprinzip hat auch schon bessere Tage erlebt – bei **Pacman** zum Beispiel. Lustig ist das Aufsammeln von Früchten schon mal gleich gar nicht. Obwohl – wenn Melker bei seiner spielerisch völlig nutzlosen Geweihattacke den Kopf verdächtig nahe an das Hinterteil eines Stinktiers manövriert ... Investieren Sie die 15 Euro in eine Schrotflinte und geben Sie kurz Bescheid, wenn Sie ihn erwischt haben. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
MELKER: DIE ELCHJAGD

ENTWICKLER	ANBIETER
Wihlborg	Rondomedia
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 133 MHz 16 MB RAM HDD: 10 MB	CPU 200 MHz 32 MB RAM HDD: 10 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	
GRAFIK	11%
SOUND	8%
STEUERUNG	22%
ATMOSPHÄRE	5%
SPIELDESIGN	8%
MEHRSPIELER	-

7

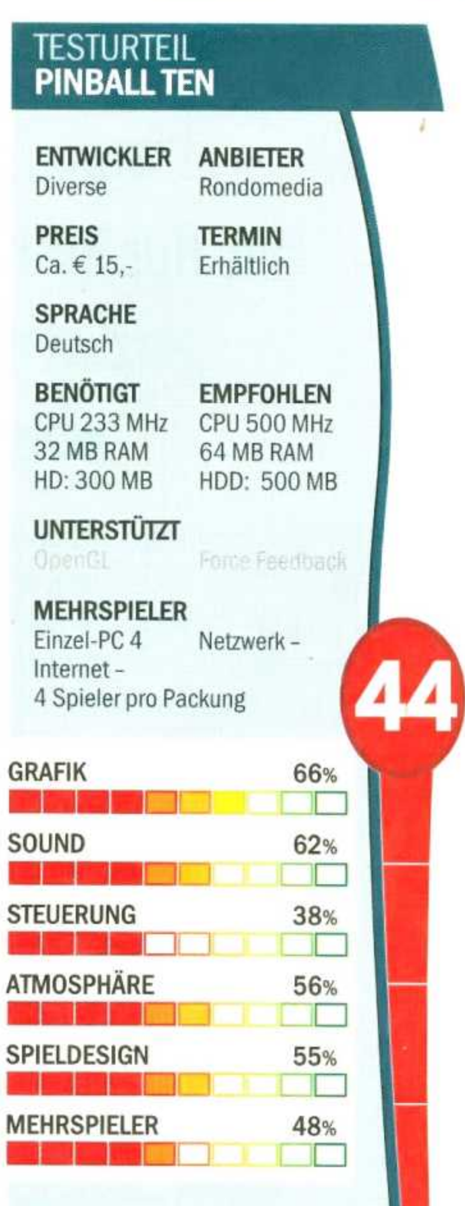
Pinball Ten

Wenn Sie Bumper mögen, **sind Sie mit einer anderen Compilation besser dran.**



SCHWIERIG, ABER SPIELBAR Der zweite Fußball-Tisch ist recht originell und clever aufgebaut.

Zehn Flippertische für lumpige 15 Euro – das klingt doch ganz verlockend. Die Silberkugel rollt zum Beispiel durch „Roswell", dann in ein lauschiges „Casino" und schneit auch mal auf einen Sprung bei „Tarantula" vorbei. Der erste Haken an der Sache: sie tut das verflixt umständlich – ein Menü zur komfortablen Anwahl der einzelnen Flipper ist weit und breit nicht zu entdecken. Ernüchterung auch bei „Kick Off" und „Jackpot". Den grausigen Sound könnte man ja noch verschmerzen, aber wenn die Kugel über den Tisch zittert, als wären die Bumper magnetisch, will keine rechte Freude aufkommen. Grafisch machen die Tische ebenfalls wenig her – hat da etwa jemand in der Nostalgie-Kiste gewühlt? Die Antwort finden wir im Copyright-Vermerk von „Judge Dredd". Der stammt nämlich von 1998 und ist dennoch der beste Flipper der gesamten Compilation. **Pinball Ten** würde problemlos als Shareware durchgehen – für fünf Euro weniger kriegen Sie schon die Sammlung **Maximum Pinball**. Und deren fünf Tische machen wesentlich mehr Spaß als diese lieblos zusammengeschusterte Durchschnittsware. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
PINBALL TEN

ENTWICKLER	ANBIETER
Diverse	Rondomedia
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 233 MHz 32 MB RAM HD: 300 MB	CPU 500 MHz 64 MB RAM HDD: 500 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 4 Internet – 4 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	
GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	38%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	48%

44



GRATULATION Sie teilen Freud und Leid mit Ihren sechs Schützlingen. Auch eine Ordensverleihung.


STUKA Bodenangriffe gehören zu den einfacheren Aufgaben eines Eurofighter-Piloten.

Eurofighter Typhoon

Noch vor der Bundeswehr dürfen Sie **Einsätze in Europas Wunderjäger** bestreiten - ganz simpel und actionreich.

Kernstück von DIDs Flugsimulation ist eine dynamische Kampagne, in der Sie Island vor einer russischen Invasion bewahren. Neben automatisch generierten Missionen, etwa Alarmstarts oder Patrouillenflügen, erwarten Sie eine Reihe von vorgefertigten Einsätzen, die eng in die Hintergrundgeschichte eingewoben sind. Mal versenken Sie ein russisches Atom-U-Boot, mal retten Sie die Maschine des amerikanischen Vizepräsidenten vor anfliegenden MiGs, mal schießen Sie Drohnen und Cruisemissiles ab. Regelmäßige Kampfberichte und Videosequenzen halten die Story zusammen und intensivieren die spannenden Missionen. Im Gegensatz zu den meisten Genrekollegen schlüpfen Sie nicht in die Haut eines einzelnen Piloten, sondern derer sechs. Sie sehen zu, wie die Jungs und Mädels die Einsatzbesprechung erleben, sich im Kasino erholen oder nach dem Notausstieg von Hubschraubern gerettet werden. Meistens kommen Ihre Schützlinge auch allein zurecht, nur wenn es brenzlig wird, sollten Sie sich selbst an den Steuerknüppel setzen. Dort dürften sich auch Genre-Einsteiger schnell zurechtfinden. Die meisten Systeme arbeiten vollautomatisch. Doch auch eingefleischte Hobby-Piloten sollten **Eurofighter Typhoon** wegen der fast kinoreifen Kampagne eine Chance geben. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL CLASSICS
EUROFIGHTER TYPHOON

88

ENTWICKLER DID
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

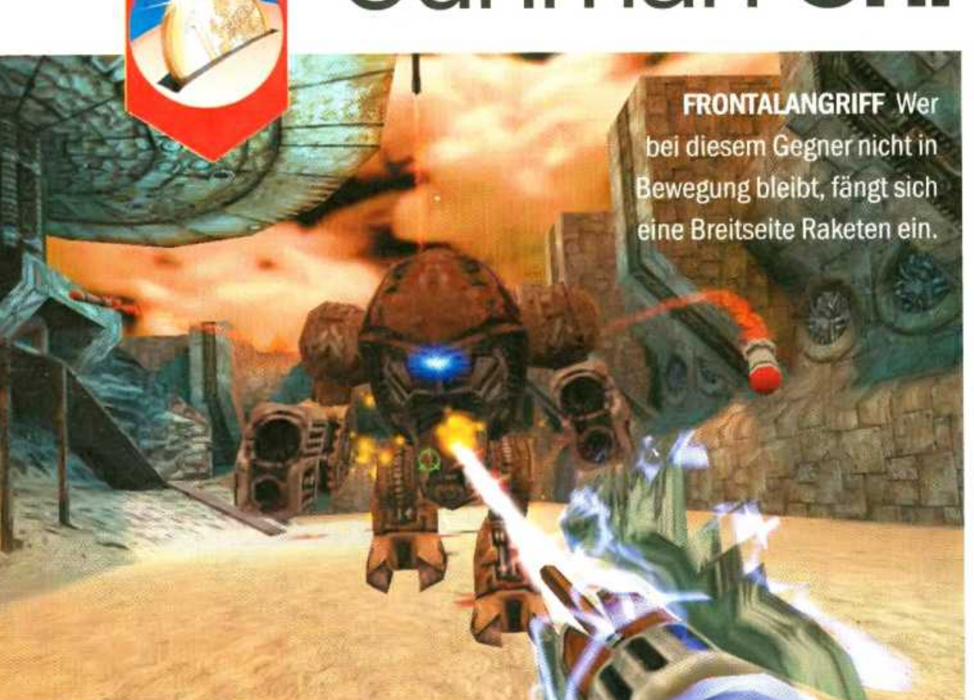
BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 300 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	71%
SOUND	79%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	72%

Gunman Chronicles



FRONTALANGRIFF Wer bei diesem Gegner nicht in Bewegung bleibt, fängt sich eine Breitseite Raketen ein.

Gunman Chronicles vereint Rätsel und Kämpfe **in bester Half-Life-Manier.**

Was ursprünglich von Amateuren als Mod geplant war, mauserte sich zum Action-Hit: Valve, die Designer von **Half-Life (dt.)**, waren so angetan von dem Programm, dass sie die finalen Arbeiten gemeinsam mit den jungen Entwicklern vornahmen. Das Resultat ist ein spannender, abwechslungsreicher Shooter, der wie das Original eine gelungene Mischung aus Rätseln und Kämpfen bietet. In der Rolle eines futuristischen Soldaten bekämpfen Sie Aliens, die von einem ehemaligen General auf die Menschheit gehetzt werden. Die zum Teil recht innovativen Waffen (etwa die Chem-Gun, die chemische Cocktails ausspuckt) lassen sich an die jeweilige Situation anpassen, allein der Raketenwerfer verfügt über zehn Modi. Das ist angesichts der clever agierenden Gegner mehr als angebracht, Aliens, Roboter und menschliche Gegner wollen Ihnen das Lebenslicht auspusten. Einen Höhepunkt bildet die Fahrt mit dem Panzer über die Oberfläche eines Wüstenplaneten. Trotz der gleichen Grafik-Engine sieht **Gunman** deutlich besser aus als **Half-Life (dt.)** und bietet mit einem Mix aus futuristischen Gebäuden, unterirdischen Basen und riesigen Außenlandschaften das klar bessere Leveldesign. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS
GUNMAN CHRONICLES

83

ENTWICKLER Rewolf Software
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 13,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 133 MHz	CPU 500 MHz
24 MB RAM	128 MB RAM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 32, Internet 32, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	72%
SOUND	75%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	61%

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

ABENTEUER
Rollenspiele | Adventures

AKTUELLE KAUFTIPPS



Ausgabe: 02/02
Release: Erhältlich
Anbieter: Sir Tech
Preis: Ca. EUR 60,-

Wizardry 8

Der Klassiker schlägt zurück: Trotz Spar-Optik und ausgesprochener Einsteigerfeindlichkeit kann es **Wizardry 8** locker mit den anderen Genre-Leckerbissen aufnehmen – die enorme Spieltiefe macht's möglich. Sparsame Rollenspieler greifen in diesem Monat lieber zum **Baldur's Gate**-Komplettpaket. Dort stimmt neben den spielerischen Aspekten auch der Preis von knapp 25 Euro. Für die Import-Version von **Wizardry 8** müssen Sie rund das Doppelte auf den Tisch legen.



85 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Abenteuer-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

NEU 91 Baldur's Gate 2: Das Epos (Classics)



Das Rundum-glücklich-Paket für Rollenspieler: **Baldur's Gate 2** und das Add-on **Thron des Bhaal** zum Budgetpreis.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. EUR 26,-

91 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Ein würdiger Abschluss der **BG 2**-Saga: Unterhaltung, Dramatik und Spannung demonstrieren höchste Rollenspielkunst.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. EUR 26,-

90 Diablo 2: Lord of Destruction



Brillanter Nachschub für **Diablo 2**-Cracks: Streifen Sie mit Attentäterin oder Druide durch das Barbaren-Hochland.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi-Universal | Preis: ca. EUR 30,-

86 Vampire (Classics)



Schaurig und schön: Begleiten Sie Vampir Christophe auf seiner Suche nach Liebe durch die Zeitalter der Moderne.

Ausgabe: 11/01 | Activision | Preis: ca. EUR 15,-

NEU 85 Wizardry 8



Das Rollenspiel „alter Schule" ist ein würdiger Abschluss der Wizardry-Saga. Perfekt für Veteranen der ersten Stunde.

Ausgabe: 02/02 | Sir-Tech | Preis: ca. EUR 60,-

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
84	Dark Age of Camelot	Vivendi-Universal Interactive	01/02	EUR 50,-
84	Planescape Torment (Classics)	Virgin Interactive	09/01	EUR 10,-
NEU 82	Icewind Dale: Die Saga	Virgin Interactive	02/02	EUR 26,-
81	The Curse of Monkey Island (Classics)	THQ	08/01	EUR 10,-
80	Indiana Jones Adventure Kit (Classics)	THQ	08/01	EUR 15,-
79	Anachronox	Eidos Interactive	08/01	EUR 40,-
78	Arcanum	Vivendi-Universal Interactive	09/01	EUR 35,-
74	Wizards & Warriors (Classics)	Activision	11/01	EUR 15,-
73	Throne of Darkness	Vivendi-Universal Interactive	11/01	EUR 40,-
70	Pool of Radiance 2	Ubi Soft	12/01	EUR 40,-
67	Dragon Riders	Ubi Soft	08/01	EUR 30,-
66	Jack Orlando Director's Cut (Classics)	Jowood	12/01	EUR 15,-
64	Road to India	Virgin Interactive	10/01	EUR 40,-
NEU 61	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	02/02	EUR 40,-
61	Gorasul	Jowood	10/01	EUR 40,-
60	Myst 3	Ubi Soft	10/01	EUR 45,-
46	Atlantis 2 (Classics)	Modern Games	10/01	EUR 8,-
42	Atlantis 3	Modern Games	12/01	EUR 40,-
40	Schizm	Infogrames	08/01	EUR 40,-
38	Das Geheimnis von Alamut	Wanadoo	10/01	EUR 40,-

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel	Genre	Anbieter
–	1	Diablo 2: Add-on	Action-Rollenspiel	Vivendi
–	2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
▲	3	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
▲	4	Baldur's Gate 2 Add-on	Rollenspiel	Virgin Interactive
▼	5	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi
NEU	6	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Ubi Soft
▼	7	Anachronox	Rollenspiel	Eidos Interactive
NEU	8	Dark Age of Camelot	Rollenspiel	Vivendi-Universal
▲	9	Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts
▼	10	Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision



Wizardry 8





Die Rückkehr eines Klassikers: Wizardry 8 besinnt sich auf alte Rollenspiel-Tugenden und dürfte damit nicht nur konservative Dungeon-Krabbler hinter dem Ofen hervorlocken.

Die guten alten Zeiten: Damals war das Gras noch viel grüner, die Frauen noch viel schöner und die Rollenspiele noch viel gehaltvoller. Da störte kein Grafik-Brimborium die eigene Fantasie, da krächzte die Musik, als hätten Sie Nachbars Katze kräftig auf den Schwanz getreten, und wer eine Karte des Dungeons haben wollte, der musste sich gefälligst nochmal selbst eine zeichnen. **Bard's Tale** verzückte trotzdem die Rollenspieler – **Ultima** auch. Und natürlich **Wizardry**. Dass diese romantische Verklärtheit der Realität allerdings schonungslos ausgeliefert ist, zeigt bei Bedarf der Abstecher auf den Dachboden, wo in einem Anflug von Nostalgie der C64 entmottet wird, man sich nach einer halben Stunde verwundert die Augen reibt und fragt, wieso zum Teufel man sich mit diesen Pixelhaufen die Nächte um die Ohren geschlagen hat. Doch selbst ein optisches Effekte-Feuerwerk ist noch lange

kein Garant für ein gutes Remake, wie **Pool of Radiance 2** unlängst bewies.

Was also macht **Wizardry 8** richtig, wieso springt der Funke immer noch über? Die einfache Antwort lautet „Abwechslung" und die beginnt schon bei der Erschaffung Ihrer sechsköpfigen Heldengruppe. Elf Rassen und fünfzehn Klassen – **Wizardry**-Veteranen wohl bekannt – stehen zur Auswahl und machen sich in 165 möglichen Kombinationen mal mehr und mal weniger gut. Während die dämlichen, aber unheimlich taffen Echsenmenschen für die Rolle eines Gefragt-wird-hinterher-Kämpfers wie geschaffen sind, würde jeder Besenstiel einen besseren Magier abgeben. Gänzlich neu im Klassen-Repertoire ist der Gadgeteer, quasi ein Fantasy-McGyver ohne Föhnfrisur, der aus dem sinnlosesten Krempel die tollsten Gegenstände basteln kann. Den richtigen Feinschliff im Detail verleihen Sie Ihren Charakteren mit sieben Attributen und 41 Fähigkeiten. Besonders erstaunlich ist dabei, dass es – ganz im Gegensatz zu vielen Konkurrenten – keine „perfekte Gruppe" gibt, keinen „Killer-Zauberspruch" und keine „Must-have-Klasse". Der Experimentierfreude sind jedenfalls keine Grenzen gesetzt; so komplex haben Sie schon seit Jahren keine Charaktere mehr erschaffen.

Bevor Sie sich auf die Socken machen und in der abgeschiedenen Welt Dominus nach dem Rechten sehen, können Sie den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen variieren (in der Praxis wird aus „leicht" bis „schwierig" eher „ganz schön hart" bis „Hilfe!") oder als „Iron Man" auf Achse gehen. Der Eisenmann-Modus ist übrigens die ultimative Spielvariante für Masochisten: Das Programm speichert nach dem Zufallsprinzip ab und der einzige Spielstand kann nur durch den Neustart des Spiels wieder eingeladen werden. Ganz egal, mit welchen Voraussetzungen Sie auf Dominus ankommen – sie werden auf jeden Fall schlechter. Ihre Gruppe hat nämlich gerade einen Raumschiff-Absturz überlebt, findet sich in einem von Ungeziefer heimgesuchten Tempel wieder und muss feststellen, dass auch ein alter Bekannter mit von der Partie ist: Der Dark Savant – böser Bube aus Teil 7 – ist ebenfalls auf Dominus unterwegs und streckt seine Fühler nach drei Reliquien aus. Die, so sein Kalkül, würden ihn schwuppdiwupp in den Olymp der Götter befördern und dort bestimmt ganz viel Spaß und fetzige Sachen erleben lassen.

Einsteigerunfreundlich und gänzlich ohne Tutorial geht's dann auch gleich zur Sache. Ob überdimensionierte Krabben, grüner Glibber oder

Elf Rassen und fünfzehn Klassen stehen zur Auswahl und machen sich in den insgesamt 165 Kombinationsmöglichkeiten mal mehr und mal weniger gut – Ausprobieren lohnt sich!



REDSELIG Über die Stichwortliste am rechten Bildschirmrand wählen Sie das gewünschte Gesprächsthema und schon plaudern die NPCs munter drauflos.



GERÜSTET Das Inventar wirkt auf den ersten Blick etwas überladen, lässt sich aber nach kurzer Eingewöhnungszeit schnell und einfach bedienen.



EXPLOSIV Den Fernkampf sollten Sie nie unterschätzen. Insbesondere bei Gegnern, die der Magie nicht kundig sind, können Sie sich so eine Menge Arbeit ersparen.



WEGWEISEND Die Karten der Automap-Funktion sind nicht immer übersichtlich – dank eigener Eintragungen können Sie diesem Zustand aber schnell ein Ende setzen.

Riesenkäfer: Gekämpft wird in **Wizardry 8** oft und ausdauernd. Wie aus den Vorgängern gewohnt, laufen die Schlachten rundenweise und enorm komplex ab. Je nach eingestellter Formation verteilen die vorderen Charaktere kräftig Hiebe, während die zartfühligen Magier von hinten mit Zaubersprüchen und Fernkampf munter mitmischen. Das Salz in der Metzel-Suppe sind allerdings die etlichen Spezialfähigkeiten Ihrer Charaktere und die Ihrer Gegner. Da werden Sie von Fleisch fressenden Pflanzen mit Sporen geblendet, von fiesen Feen mit Übelkeit gestraft und mittendrin räumt Ihr Samurai mit einer Reihe von kritischen Treffern ordentlich auf. Da Sie sich auf jeden Feind neu einstellen müssen – und es gibt wirklich eine Menge davon –, haben Sie nie das zweifelhafte Vergnügen, mit einer einmal entwickelten Standard-Taktik alle Kämpfe problemlos überstehen zu können. Einziges Manko: Ab einer gewissen Gegner-Anzahl werden die Schlachten wirklich langatmig – wenn sich fünfzehn Banditen bewegen und angreifen, kann man getrost die Kaffeetasse auffüllen gehen.

Da Sie sich auf jeden Feind neu einstellen müssen, **können Sie nie mit einer einmal entwickelten Standard-Taktik alle Kämpfe problemlos überstehen.**

In den Städten, Dungeons und in der üppigen Oberwelt von Dominus warten neben der aggressiven Flora und Fauna auch zahlreiche NPCs auf Ihren Besuch. Zu Beginn stehen Ihnen für den Smalltalk nur einige wenige Schlüsselwörter zur Verfügung, im weiteren Verlauf wird diese Liste allerdings ständig aufgestockt und Sie können sich mit wirklich jedem über Hinz und

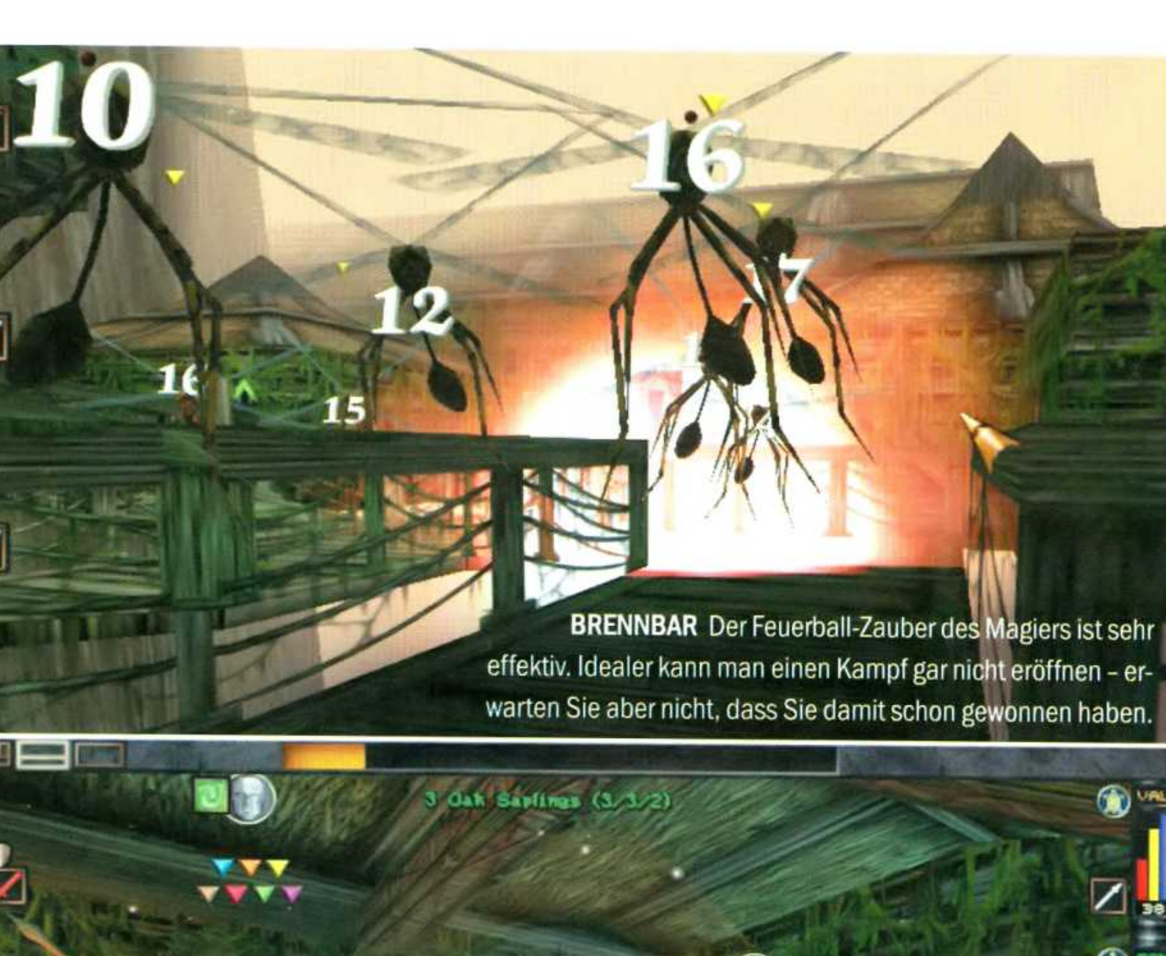


KLEINE NERVENSÄGEN Die gegnerischen Feen zaubern, bis die Balken krachen, und sind eher enervierend als gefährlich. Die bunten Dreiecke über ihren Köpfen zeigen an, welcher Ihrer Charaktere welches Monster attackiert.

Das Kampfsystem

Das Herzstück von **Wizardry 8** sind die rundenbasierenden Kämpfe. Da Sie ohne die richtige Taktik schnell ausgespielt haben, stellen wir Ihnen hier die wichtigsten Funktionen vor.





BRENNBAR Der Feuerball-Zauber des Magiers ist sehr effektiv. Idealer kann man einen Kampf gar nicht eröffnen – erwarten Sie aber nicht, dass Sie damit schon gewonnen haben.



DER SCHARPING-ZAUBER Viele Monster verfügen über Spezialattacken. Diese Baumgeister machen unsere Heldengruppe langsamer.

Kunz unterhalten. Alternativ darf auch auf die altbewährte Texteingabe zurückgegriffen werden – gerade versteckte Mini-Quests lassen sich auf diese Weise freischalten. Langfinger dürfen natürlich klauen, was der Geldbeutel hergibt; besonders fies ist es, dem Gegenüber die Bankkarte zu stibitzen und damit dessen Schließfach restlos auszuplündern. Problematisch wird die Interaktion nur beim Handeln: Da müssen Sie sich nämlich durch extrem kleine und unübersichtliche Menüs klicken, anstatt komfortabel per Inventar-Bildschirm zu feilschen.

Grafisch bewegt sich **Wizardry 8** für Genre-Verhältnisse im gehobenen Durchschnitt – viel besser als die letzten Teile der **Might & Magic**-Reihe, aber nicht annähernd so eindrucksvoll wie **Gothic**. Besser ist es um den Sound bestellt. Ordentliche FX und typisches Fantasy-Gedudel ist man inzwischen ja gewohnt, aber die Sprachausgabe versetzt den altgedienten **Wizardry**-Veteranen in Erstaunen. Wirklich jeder NPC wurde komplett und mit perfekten Stimmen vertont und Ihre Helden geben je nach – frei einstellbarer – Persönlichkeit alle naselang ihren Senf zum aktuellen Geschehen ab. Da freut sich der exzentrische Dieb lautstark über eine Schatztruhe, da gibt die leicht bekloppte Magierin ihren Kommentar zum Ableben eines Teamgefährten zum Besten und der schreckhafte Mönch versucht nebenbei erfolglos mit einem panischen „Shoo Shoo" die lästigen Riesenspinnen zu verscheuchen. JOCHEN GEBAUER

TESTCENTER

FEATURES

- 11 Rassen
- 15 Klassen
- 101 Zaubersprüche in 4 Magieschulen
- Rundenbasiertes Kampfsystem
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 41 Spezialfähigkeiten
- Optionaler „Iron Man"-Modus
- Journal-Funktion
- Automapping mit der Möglichkeit zu eigenen Karteneinträgen
- Storyline schließt an den Vorgänger an



ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Might & Magic 8, Gothic, Wizards & Warriors
Entwickler:	Sir-Tech
Vom gleichen Entwickler:	Jagged Alliance, Jagged Alliance 2, Wizardry 7
Publisher:	–
Adresse des Publishers:	–
Telefon des Publishers:	–
Offizielle Website:	www.wizardry8.com
Website des Publishers:	–
Website des Entwicklers:	www.sir-tech.com
Beste Fansite:	www.wizardry8.de
Telefon-Hotline (Kosten):	–
Altersempfehlung lt. USK:	Nicht geprüft
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 60,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch (135 Seiten)
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	80 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

JOCHEN GEBAUER



Wizardry 8 ist ein Rohdiamant. Abseits des x-ten **Baldur's Gate**-Klons reifte hier ein erstklassiges Old-School-Rollenspiel heran und wenn wir Pech haben, wird das noch nicht mal jemand merken – ohne Publisher hat's Sir-Tech jedenfalls verteufelt schwer. Dungeon-Profis und **Wizardry**-Fans sollten auf jeden Fall den Importhändler ihres Vertrauens zu Rate ziehen: Besser können lange Winterabende gar nicht „verspielt" werden. Meine Befürchtung ist allerdings, dass **Wizardry 8** relativ unbemerkt unter den Tisch fallen könnte. Kein Vertrieb, keine Werbung, keine Verkäufe, keine Kohle,

> Ein Rollenspiel der Extraklasse – hoffentlich verkauft es sich auch dementsprechend.

keine Fortsetzung. Damit wäre dann nach **Ultima** und **Bard's Tale** auch die letzte der drei legendären Rollenspiel-Serien gestorben. Sollte das passieren, tun Sie mir bitte einen Gefallen: Beschweren Sie sich nicht mehr, dass früher alles besser war. Danke. Ich gehe jetzt **Wizardry 8** spielen.

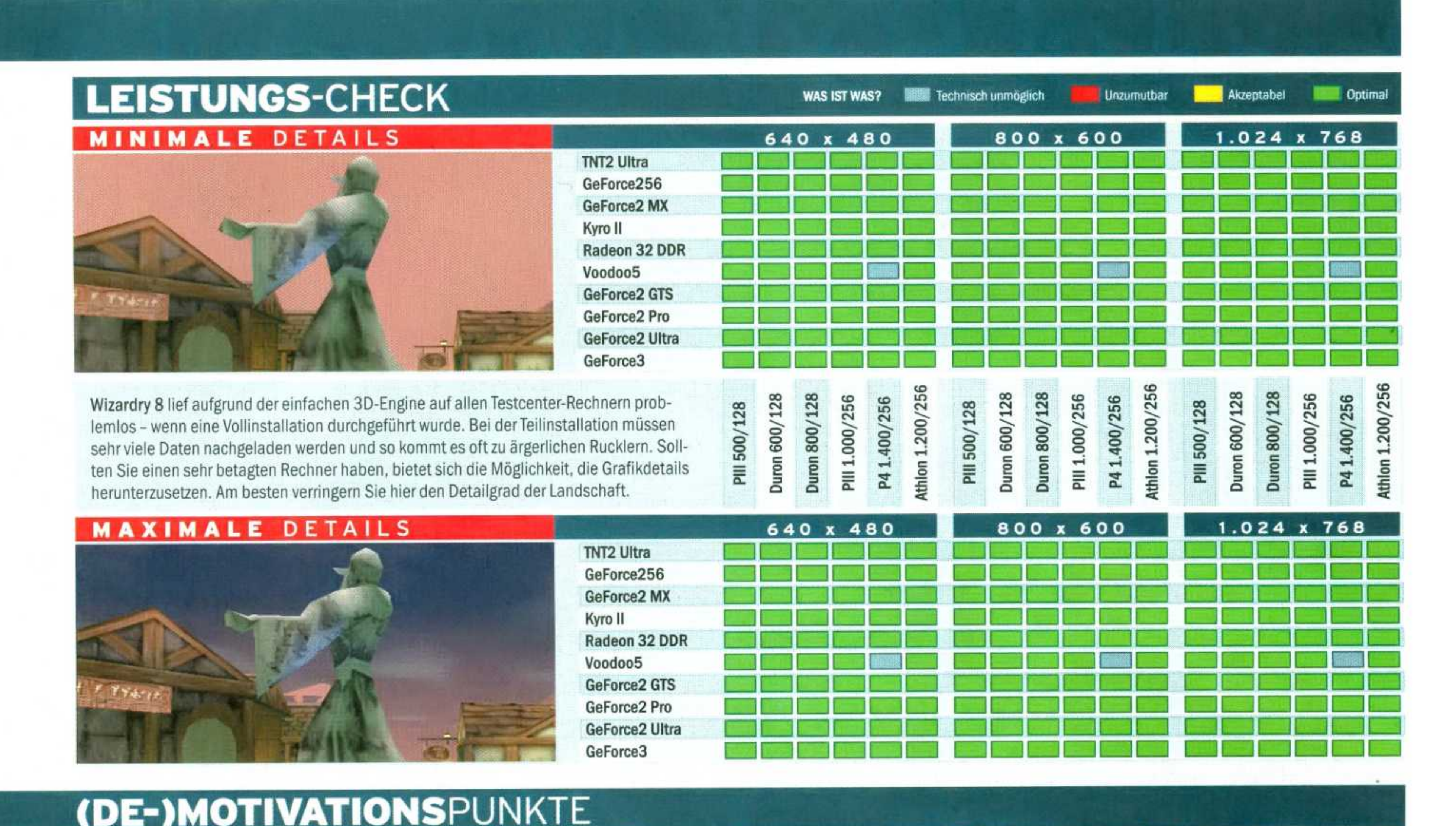
GEORG VALTIN

Wizardry 8 vermittelt von Anfang an das gute alte Rollenspiel-Feeling. Charaktererschaffung und -entwicklung sind nicht durch starre Regelzwänge beschränkt, sondern bieten viel Freiheiten. Im Spiel selbst kommt durch abwechslungsreiche

> Wizardry 8 ist ein würdiger Abschluss der Ära klassischer Rollenspiele, genießen Sie es!

Aufträge, Schauplätze und Gegner kaum Langeweile auf, trotz der zahlreichen Rundenkämpfe. Die Interaktionsmöglichkeiten mit friedlichen Nebenfiguren reichen von umfassenden Gesprächen über Handel bis hin zum Bestehlen oder Rekrutieren – das bietet nicht mal Genreprimus **Baldur's Gate 2**. Nervig sind allein die sensationell langen Ladezeiten sowie Feinde, die im ungünstigsten Moment respawnen. Ansonsten kann ich **Wizardry 8** jedem nur wärmstens ans Herz legen, selbst wenn Sie keinen der Vorgänger gespielt haben.

LEISTUNGS-CHECK



Wizardry 8 lief aufgrund der einfachen 3D-Engine auf allen Testcenter-Rechnern problemlos – wenn eine Vollinstallation durchgeführt wurde. Bei der Teilinstallation müssen sehr viele Daten nachgeladen werden und so kommt es oft zu ärgerlichen Rucklern. Sollten Sie einen sehr betagten Rechner haben, bietet sich die Möglichkeit, die Grafikdetails herunterzusetzen. Am besten verringern Sie hier den Detailgrad der Landschaft.

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Ninja, Lord oder doch lieber Valkyre? Zwerg oder Hobbit? Die Charaktererschaffung ist sehr komplex und genau der richtige Spielplatz für Rollenspiel-Veteranen.

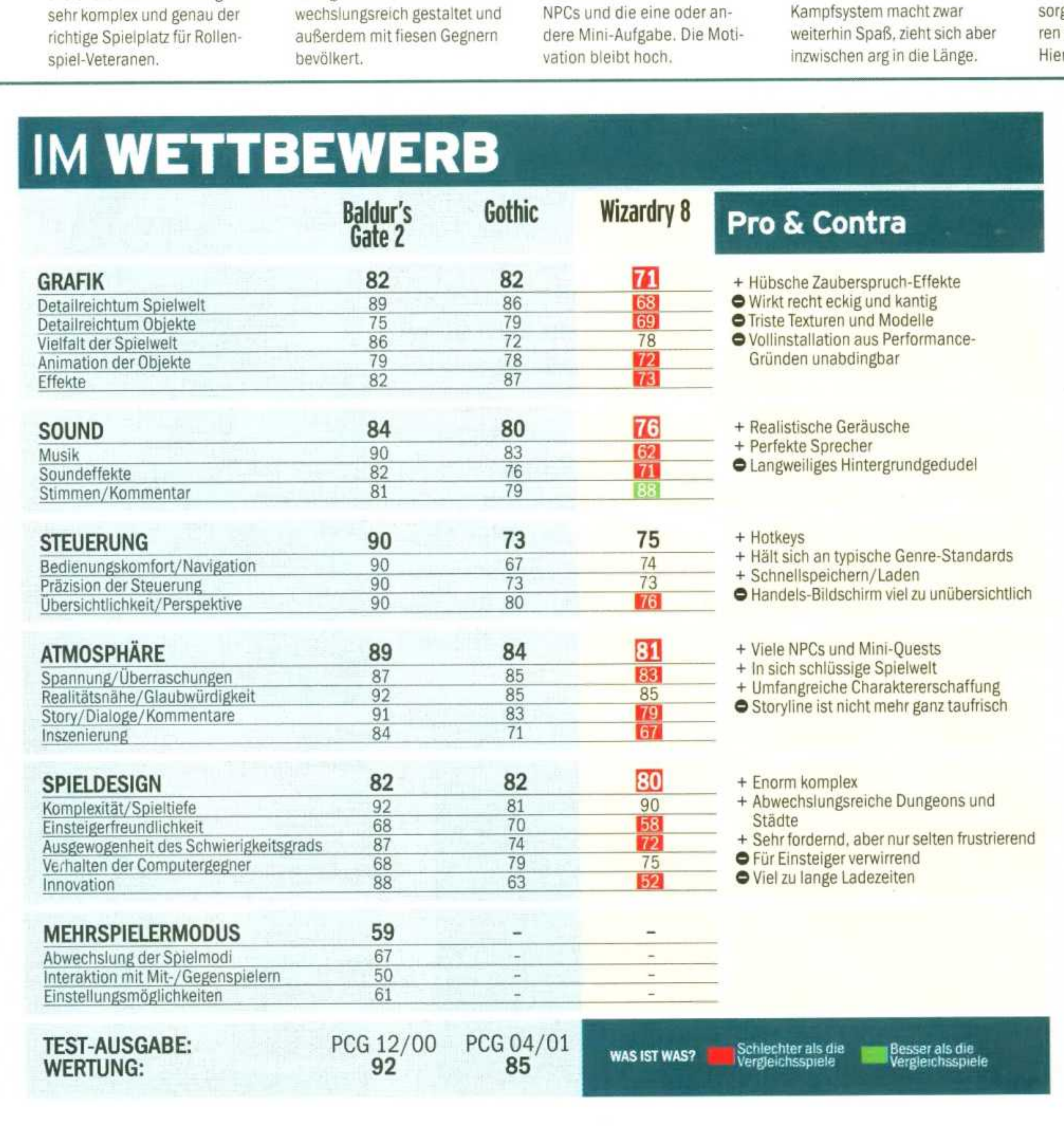
2 Der erste Dungeon macht riesig Laune. Er hat genau die richtige Größe, ist sehr abwechslungsreich gestaltet und außerdem mit fiesen Gegnern bevölkert.

3 Willkommen in Arnika. Die erste Stadt bietet Möglichkeiten zum Handeln, viele NPCs und die eine oder andere Mini-Aufgabe. Die Motivation bleibt hoch.

4 Immer noch in Arnika – die Kämpfe zerren leicht an den Nerven. Das rundenbasierte Kampfsystem macht zwar weiterhin Spaß, zieht sich aber inzwischen arg in die Länge.

5 Unterwegs in der umliegenden Landschaft. Der Schwierigkeitsgrad zieht extrem an und sorgt für den einen oder anderen frustrierenden Moment. Hier sind Profis gefragt.

6 Trynton ist eine riesige Stadt hoch oben in den Baumwipfeln. Viele Rätsel, neue Gegner und mächtige Gegenstände sorgen hier für jede Menge Abwechslung.



IM WETTBEWERB

	Baldur's Gate 2	Gothic	Wizardry 8
GRAFIK	**82**	**82**	**71**
Detailreichtum Spielwelt	89	86	68
Detailreichtum Objekte	75	79	69
Vielfalt der Spielwelt	86	72	78
Animation der Objekte	79	78	72
Effekte	82	87	73
SOUND	**84**	**80**	**76**
Musik	90	83	62
Soundeffekte	82	76	71
Stimmen/Kommentar	81	79	88
STEUERUNG	**90**	**73**	**75**
Bedienungskomfort/Navigation	90	67	74
Präzision der Steuerung	90	73	73
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	80	76
ATMOSPHÄRE	**89**	**84**	**81**
Spannung/Überraschungen	87	85	83
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	85	85
Story/Dialoge/Kommentare	91	83	79
Inszenierung	84	71	67
SPIELDESIGN	**82**	**82**	**80**
Komplexität/Spieltiefe	92	81	90
Einsteigerfreundlichkeit	68	70	58
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	74	72
Verhalten der Computergegner	68	79	75
Innovation	88	63	52
MEHRSPIELERMODUS	**59**	**–**	**–**
Abwechslung der Spielmodi	67	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	50	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	61	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 12/00	PCG 04/01	
WERTUNG:	**92**	**85**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

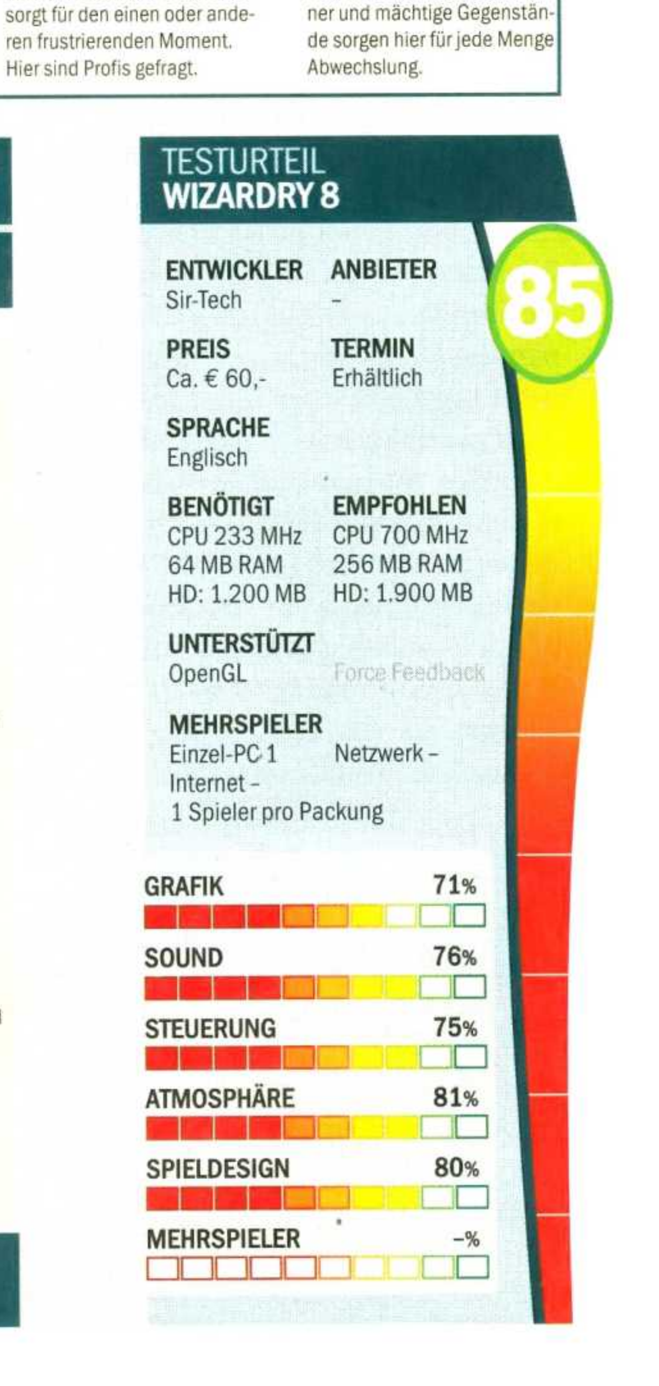
Grafik
- \+ Hübsche Zauberspruch-Effekte
- − Wirkt recht eckig und kantig
- − Triste Texturen und Modelle
- − Vollinstallation aus Performance-Gründen unabdingbar

Sound
- \+ Realistische Geräusche
- \+ Perfekte Sprecher
- − Langweiliges Hintergrundgedudel

Steuerung
- \+ Hotkeys
- \+ Hält sich an typische Genre-Standards
- \+ Schnellspeichern/Laden
- − Handels-Bildschirm viel zu unübersichtlich

Atmosphäre
- \+ Viele NPCs und Mini-Quests
- \+ In sich schlüssige Spielwelt
- \+ Umfangreiche Charaktererschaffung
- − Storyline ist nicht mehr ganz taufrisch

Spieldesign
- \+ Enorm komplex
- \+ Abwechslungsreiche Dungeons und Städte
- \+ Sehr fordernd, aber nur selten frustrierend
- − Für Einsteiger verwirrend
- − Viel zu lange Ladezeiten



TESTURTEIL WIZARDRY 8

85

ENTWICKLER Sir-Tech
ANBIETER –
PREIS Ca. € 60,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch

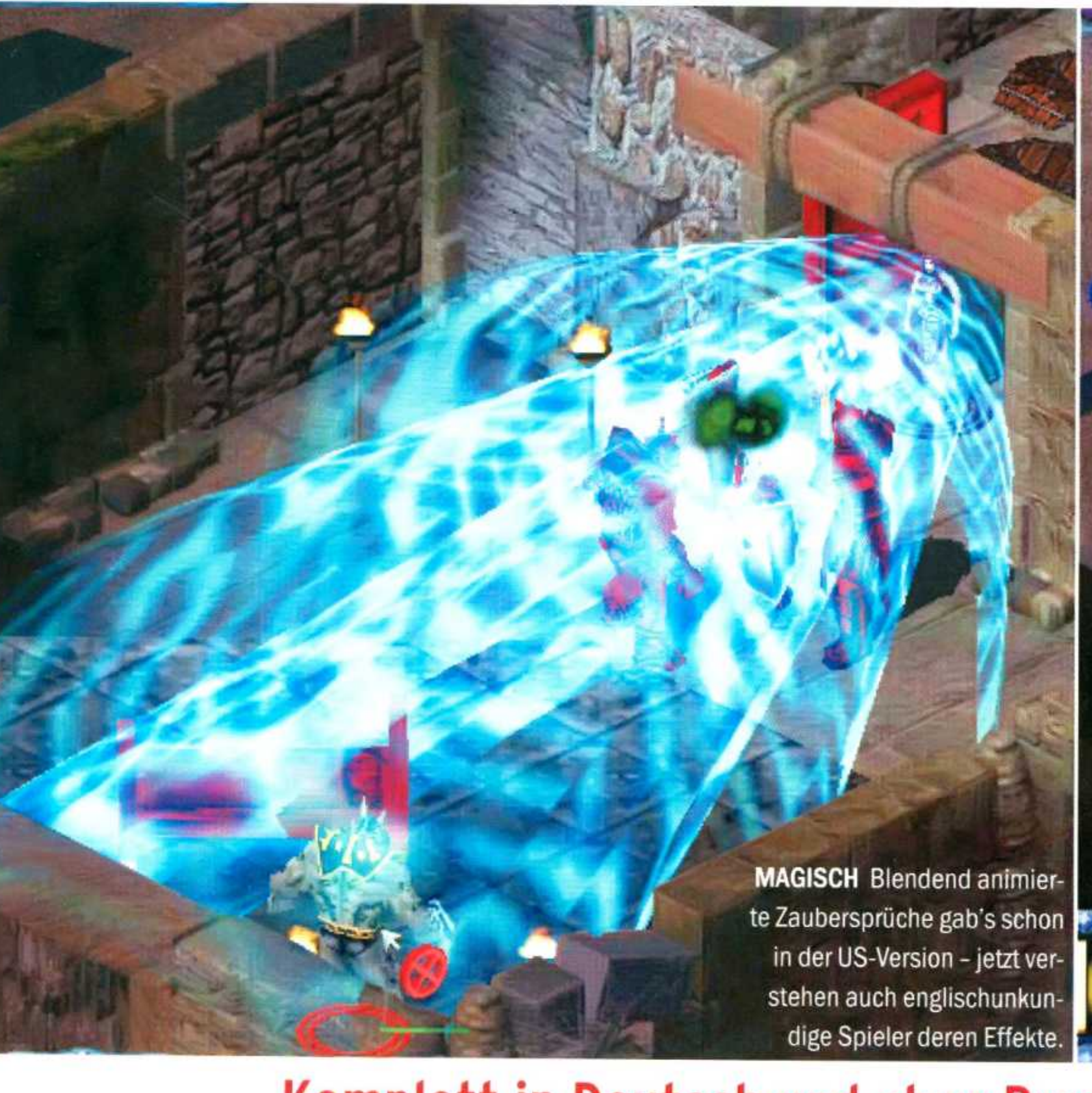
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 1.200 MB
EMPFOHLEN CPU 700 MHz, 256 MB RAM, HD: 1.900 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	71%
SOUND	76%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	–%

Pool of Radiance 2 (dt.)



MAGISCH Blendend animierte Zaubersprüche gab's schon in der US-Version – jetzt verstehen auch englischunkundige Spieler deren Effekte.



SKELETTE BIS ZUM ABWINKEN Der erste Dungeon macht leider auch in der deutschen Fassung wenig Spaß – er ist einfach viel zu groß.

Komplett in Deutsch und ohne Bugs: Pool of Radiance 2 wurde prima lokalisiert und läuft im Nachtest fehlerfrei.

Wir erinnern uns: Kaum stand die US-Version von **Pool of Radiance 2** in den Regalen, meldeten sich bereits erste Käufer, bei denen die Deinstallationsroutine nicht nur das Programm, sondern gleich auch noch ein paar wichtige System-Dateien gelöscht hatte. Von Glück konnte da reden, wer erst gar nicht so weit gekommen war – das Rollenspiel wollte sich nämlich auf Teufel komm raus nicht in ein anderes als das vorgegebene Verzeichnis installieren lassen. Die deutsche Version enthält die beiden von Entwickler Stormfront eilig nachgereichten Updates und lief auf unseren Testrechnern tadellos. Es bleiben noch einige letzte Kompatibilitätsprobleme (zum Beispiel mit Voodoo3-Karten), aber die werden in der beiliegenden Readme-Datei mitsamt Problemlösung sehr gut dokumentiert. Die Lokalisierung ist ebenfalls gelungen: Bis auf zwei, drei Aussetzer passen die sich redlich Mühe gebenden Sprecher perfekt zu den jeweiligen Rollen. Spielerisch hat sich in Myth Drannor nichts geändert – der Nachfolger des legendären Klassikers leidet immer noch unter dem zähen und sehr kampfbetonten Spielablauf und kann auch in der deutschen Version keinen Boden auf die Konkurrenten **Baldur's Gate 2** und **Arcanum** gutmachen. Rollenspiel-Cracks dürfen jetzt dennoch Probe spielen – die deutsche Dungeonhatz kostet nämlich gerade mal die Hälfte der überteuerten US-Version. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL POOL OF RADIANCE 2

ENTWICKLER Stormfront Studios
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 700 MB
EMPFOHLEN CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 6, Internet 6, 1 Spieler pro Packung

70

Kategorie	Wertung
GRAFIK	74%
SOUND	73%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	74%

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Die gelungene Lokalisierung und der faire Preis machen **Pool of Radiance 2** ein wenig interessanter.

Die Lokalisierung von **Pool of Radiance 2** geht in Ordnung. Mir persönlich gefallen die Sprecher der Originalversion zwar noch einen Tick besser, aber auch mit den deutschen Stimmen kann ich sehr gut leben. Ansonsten wurde die nicht gerade geringe Textmenge routiniert übersetzt – ich frage mich allerdings immer noch, warum man die Gespräche mit den NPCs nicht komplett vertont hat. So viele sind's ja nun auch wieder nicht. Schön ist natürlich, dass das Spiel nun fehlerfrei läuft und sich problemlos installieren und auch wieder entfernen lässt. Der Preis ist angesichts der happigen Summe, die so manch ein Importhändler für die US-Version haben wollte, auch endlich fair. Mehr Spaß macht mir der Ausflug nach Myth Drannor dadurch aber dennoch nicht: Das Ganze spielt sich immer noch zu langatmig und bietet mir viel zu wenig Abwechslung.

Alfred Hitchcock: The final Cut



RÄTSELHAFT Ein ganzes Filmteam ist unter mysteriösen Umständen verschwunden – Sie ermitteln.



SPÜRHUND Auf Videobändern entdecken Sie erste Hinweise.

KLECKS Solche Farbakzente machen die Stimmung surreal.

Dem Meister der subtilen Spannung auf der Spur: **Das klassische Adventure frei nach Alfred Hitchcock** birgt Überraschungen.

Es müssen begeisterte Fans gewesen sein, die sich **The Final Cut** ausgedacht haben. Das Spiel ist eine meist angestrengte, manchmal gelungene Verneigung vor Alfred Hitchcock. In allen Ecken stecken Verweise auf Filme des Regisseurs, teilweise sogar skurril kombiniert. Hinter einer Küchentür steht man zum Beispiel vor einem schwarzen Vogel. Auf einer Tischplatte hockt der und starrt seinen toten Verwandten an, eine lecker zubereitete Wachtel. Man nähert sich. Plötzlich kräht er in schrägen Tönen „Que sera, sera", als hätte Doris Day das Lied für ausgestopftes Federvieh gesungen. Solche Gag-Schocker zünden ab und an und davon zehrt das Spiel.

Die Story amüsiert mehr, als dass sie packt: Ein übersinnlich begabter Privatdetektiv soll eine Filmcrew wieder finden, die von einem *Psycho*-ähnlichen Set auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Dazu recherchieren Sie in Schubladen und Videoarchiven, lösen biedere Logikrätsel und verhören Zeugen. Später manövrieren Sie ein Auto hinter Verdächtigen her und klicken mit der Maus, um eine Pistole abzufeuern. Alles unspektakulär. Um Ihre Figur rennen, springen und Dinge benutzen zu lassen, drücken Sie Tastaturknöpfe. Atmosphäre erzeugen Hitchcock-Kulissen nachempfundene Hintergrundgrafiken. Was dadurch gewonnen ist, machen die eckig animierten Charaktere aber wieder kaputt. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL THE FINAL CUT

ENTWICKLER Arxel Tribe
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 333 MHz	CPU 333 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 300 MB	HDD: 300 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

61

Kategorie	Wertung
GRAFIK	61%
SOUND	55%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	–%

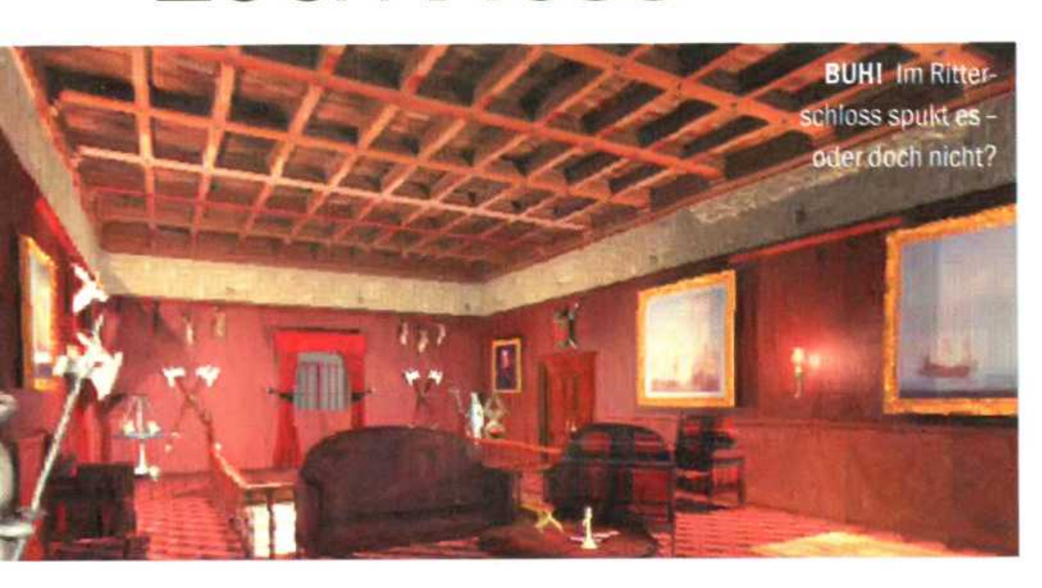
MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Unsinnig anzunehmen, Fans könnten die gleiche Spannung erzeugen wie Hitchcock.

Manchmal überrascht **The final Cut** mit einfallsreichen Anspielungen auf den großen Alfred. Leider genügt das nicht, um mein Interesse an der lauen Story zu erhalten. Der Detektiv hat keine Eltern mehr – ach Gottchen. Der Detektiv ist Telepath – ach herrje. Der Detektiv steht auf seine Auftraggeberin – ach. Der Detektiv sucht ein vermisstes Filmteam – hä? Auch machen mich zu viele Rätsel müde: Ich will einen verriegelten Aktenschrank öffnen. Mit einem Schlüssel oder einem Brecheisen kann ich das aber nicht tun. Stattdessen muss ich durcheinander gewürfelte Schilder mit Namen von Hitchcock-Filmen ordnen, die an den Schubladen hängen. Was haben die mit dem Schloss zu tun? Dann zuckt meine Figur auch noch durchs Bild wie ein Roboter mit Hydraulikdefekt. Wären nicht die coolen Kulissen und andere, bessere Puzzles, der Totalabsturz hätte gedroht.

Loch **Ness**



BUH! Im Ritterschloss spukt es – oder doch nicht?

Nessie alleine reicht nicht – dieses Adventure ist voll von bösen Gespenstern.

Wenn der Dudelsack noch eine Weile dudelt, blase ich ihn auf, bis er platzt!" Was Sie beim **Myst**-Verwandten **Loch Ness** gleich am Anfang zu solch aggressiven Gefühlsausbrüchen treiben wird, das sind jammernde, mit blechernen Beats unterlegte Tüdelüdelü-Melodien. Glücklicherweise besitzt das menschliche Gehör die Eigenschaft, Störgeräusche unwillkürlich auszublenden. Ist das geschehen, sind Sie imstande, den Rest wahrzunehmen: Sie spielen einen Chicagoer Privatdetektiv, der von einem alten Freund in die Highlands Schottlands gerufen wird, um erschreckende Geistererscheinungen zu untersuchen. Als Sie ankommen, ist der Hausherr spurlos verschwunden, wenig später erleidet seine Frau einen Nervenzusammenbruch. Spukt es? Aus der Ego-Perspektive sehen Sie Ihre Umwelt in verwaschenen Standgrafiken. Bei jedem Mausklick betreten Sie ein neues Feld, auf dem Sie sich um die eigene Achse drehen können, um interessante Objekte zu finden. Leider existieren nur wenige davon. Bei Untersuchungen in Rittersälen, Laboratorien, Dachstühlen und auf dem Grund von Loch Ness verbringen Sie viel Zeit damit, dumm zu gucken, und wenig mit Gruseln. Enttäuschend. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL LOCH NESS

ENTWICKLER	ANBIETER
Galilea	Modern Games

PREIS	TERMIN
Ca. Euro 35,-	Erhältlich

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 200 MHz	CPU 333 MHz
16 MB RAM	32 MB RAM
HDD: 10 MB	HDD: 10 MB

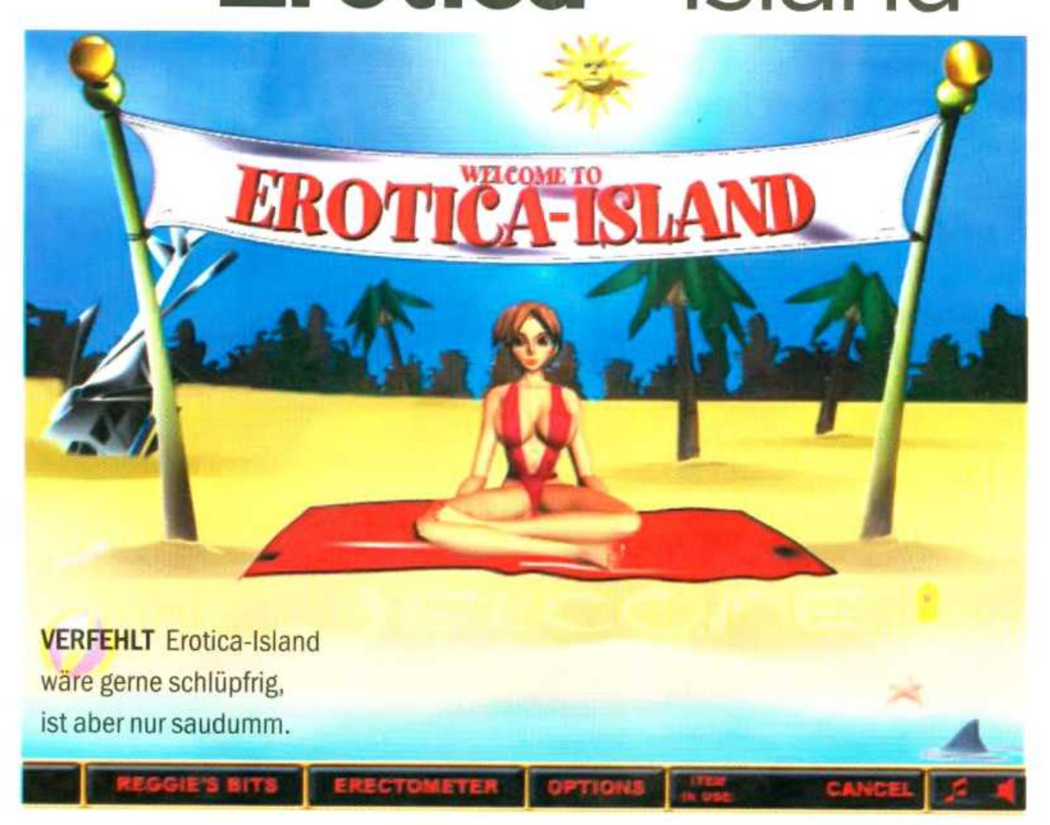
UNTERSTÜTZT
OpenGL | Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 | Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

51

Kategorie	Wertung
GRAFIK	53%
SOUND	53%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	42%
MEHRSPIELER	-

Erotica - Island



VERFEHLT Erotica-Island wäre gerne schlüpfrig, ist aber nur saudumm.

Die Zotensammlung für Proleten, denen Humor gar nicht niveaulos genug sein kann.

Erotica-Island macht schlechte Laune. Wörter wie „Scheiße", „Wichser", „Kotzgesicht" drückt es leider schneller aus den Boxen, als Sie das brotdumme Pseudo-Adventure deinstallieren können. Wer länger als fünf Minuten bei der Sache bleibt, ist selber schuld. Vordergründig geht es um Playboys und Playmates, um kleine Penisse und große Dinger, um Stellungen und Spielarten, ums Baggern und Flachlegen. Eigentlich geht es um armselige Herrenwitze, um unangenehme Beschreibungen für alle bekannten Körperöffnungen, um rein gar nichts. „Einen hoch zu kriegen" ist das allgegenwärtige Ziel des Hauptrammlers Reggie Rich, „gestrandet auf der Insel der Lust", wo sich das kulturelle Angebot in einer Strand-Bar, einem Porno-Kino und einem Sex-Shop erschöpft. Sie sehen die Insel in grausam schlecht gezeichneten Panoramabildern, zwischen denen Sie seitlich hin und her schalten können, um mit der Maus Frauen oder Dinge anzuklicken. Dann passiert es zum Beispiel, dass Reggie einen Luftballon aufbläst, bevor er merkt, dass er ein benutztes Kondom in Händen hält. Wer denkt sich so was aus? DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
EROTICA-ISLAND

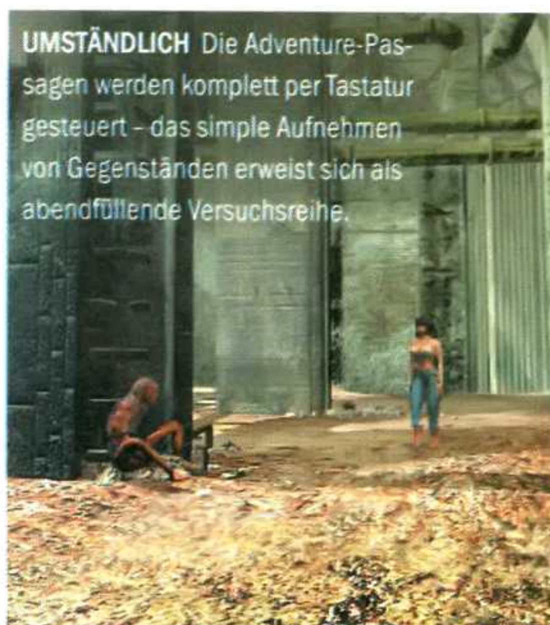
ENTWICKLER Flare Media	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 333 MHz, 32 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 333 MHz, 64 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

GRAFIK	19%
SOUND	13%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	01%
SPIELDESIGN	11%
MEHRSPIELER	–

01

Druuna: Morbus Gravis

Ein mutiger Spielansatz und nackte Brüste machen leider noch kein gutes Adventure.

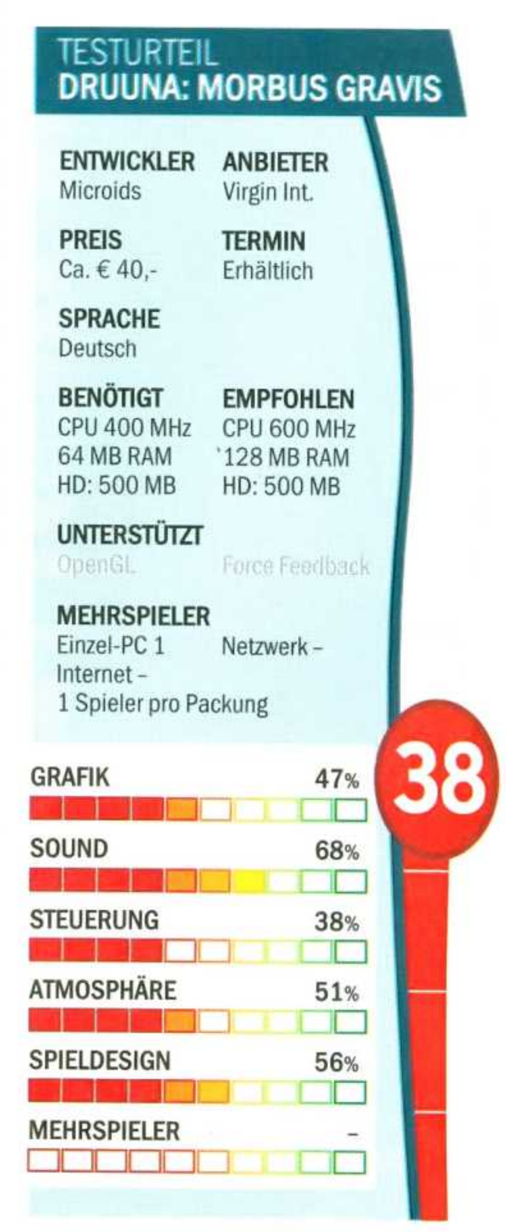


UMSTÄNDLICH Die Adventure-Passagen werden komplett per Tastatur gesteuert – das simple Aufnehmen von Gegenständen erweist sich als abendfüllende Versuchsreihe.



GEFÄHRLICH Gerät Druuna in eine dieser Zwischensequenzen, haben Sie was falsch gemacht und die Verbindung zu ihrem Gehirn bricht ab.

Druuna ist eine junge Frau, hat eine phänomenale Oberweite und liegt im Koma. Woran das liegt, ist ein wenig unklar, aber so wie's ausschaut, hat die Gute etwas ganz Furchtbares erblickt und ist nun total gehirnalbern. Da kommen dann Sie ins Spiel, denn irgendwer muss sich schließlich in das Gehirn des Mädels hacken und mal nachgucken, wo sich die Kleine diesmal rumgetrieben hat – könnte ja wichtig gewesen sein. War's auch. Irgendwie. Sie steuern Druuna auf jeden Fall durch etliche fragmentierte Erinnerungen und vorgerenderte Endzeit-Grafiken, sammeln Gegenstände ein und haben ein Auge darauf, dass die Vitalfunktionen des Busenwunders nicht durch irgendwelche schrecklichen Bilder der Vergangenheit verrückt spielen. Der Spielansatz ist durchaus innovativ – nur durchschaubar ist er nicht. Während Sie sich nämlich verwirrt durch das Erinnerungs-Tohuwabohu klicken, stiehlt sich der rote Story-Faden klammheimlich davon. Das – zusammen mit der schwabbeligen Tastatursteuerung und den amateurhaften Renderanimationen – macht **Druuna** höchstens für experimentierfreudige Abenteurer interessant. Lesen Sie lieber die gleichnamige Comic-Reihe. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
DRUUNA: MORBUS GRAVIS

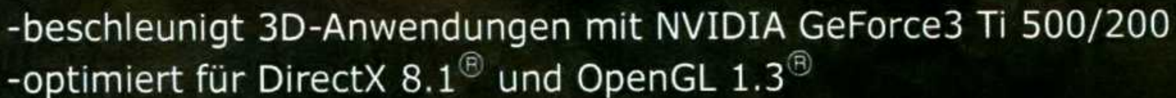
ENTWICKLER Microids	**ANBIETER** Virgin Int.
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

GRAFIK	47%
SOUND	68%
STEUERUNG	38%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	–

38

ASUS® V8200 T-Series

GeForce 3 Ti 200 / 500



- beschleunigt 3D-Anwendungen mit NVIDIA GeForce3 Ti 500/200
- optimiert für DirectX 8.1® und OpenGL 1.3®
- SmartDoctor: schützt Ihr wertvolles System vor Schäden
- VideoSecurity: verwenden Sie Ihre private Videoüberwachung
- Video-Eingang unterstützt Echtzeit-Videocapturing in 700x480, hochwertige Videokomprimierung und Videobearbeitung
- hochwertiger TV-Ausgang für die Bildwiedergabe am Fernsehgerät
- 3D-Brille ermöglicht räumliche Betrachtung von Spielen, Bildern und Videos
- hochwertige Software im Bundle: INTERVIDEO® WINCODER WINPRODUCER, CyberLink VideoLive Mail (Trial) und die 3D-Spiele Sacrifice & Messiah & Star Trek New Worlds

nVIDIA. graphics



GeForce TITANIUM Serie

V8200T5 / Deluxe
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T5 / Pure
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out

V8200T2 / Deluxe
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T2 / Pure
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out

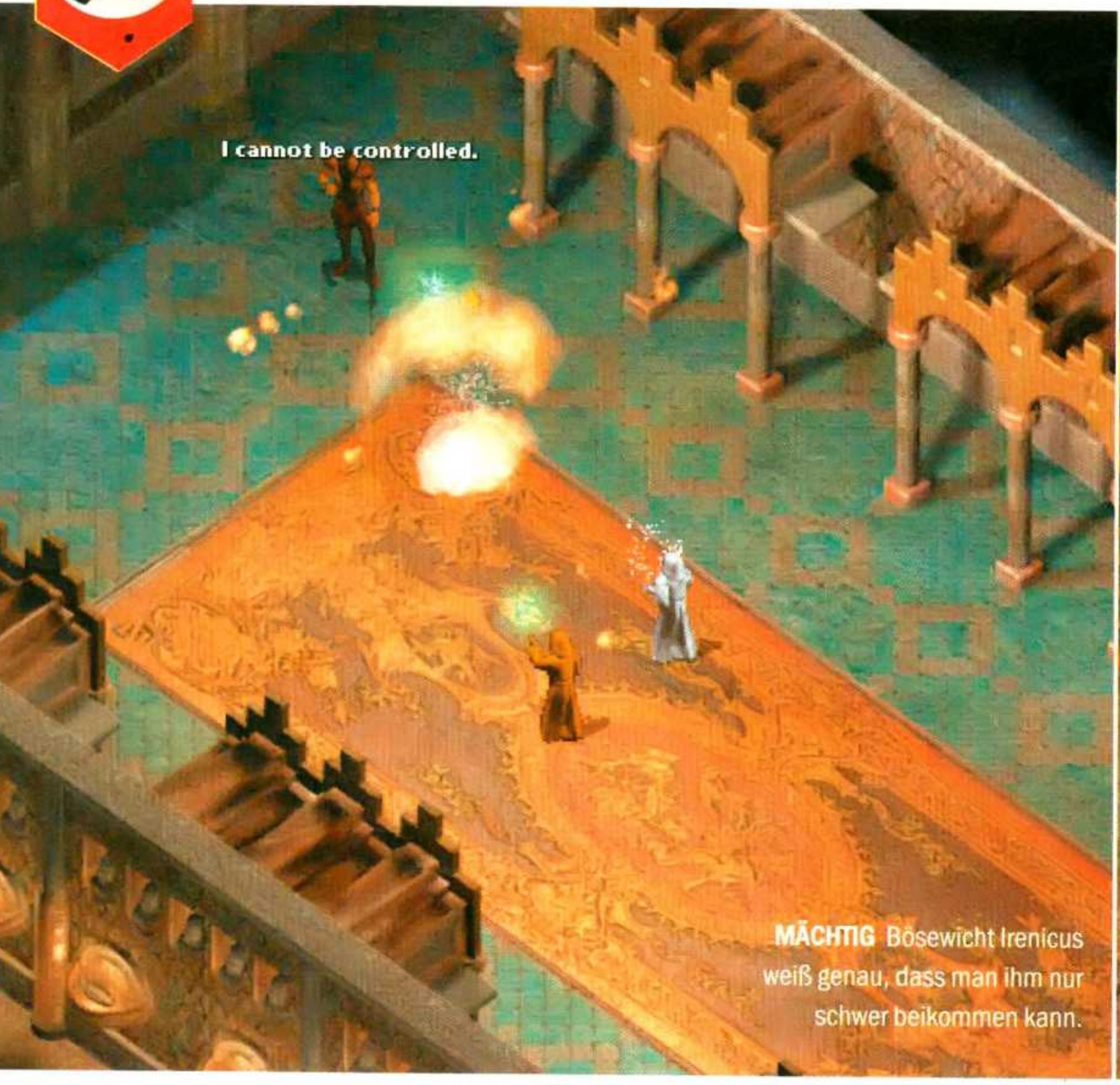
V7700TI / Deluxe
- GF2 Ti, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-OUt, 3D-Brille

V7700TI / Pure
- GF2 Ti, 64MB DDR, VGA-Out



CLASSICS

Baldur's Gate 2: Das Epos



MÄCHTIG Bösewicht Irenicus weiß genau, dass man ihm nur schwer beikommen kann.



LICHTERLOH Ein Feuerball ist immer eine feine Sache, solange er nicht mitten in der eigenen Heldentruppe losgeht.

Die **Rollenspiel-Referenz** um das Schicksal des Gotteskindes als Komplettpaket garantiert ein Abenteuer mit epischen Ausmaßen.

Wer es noch nicht hat, sollte jetzt zugreifen: Unter dem passenden Titel **Das Epos** bringt Virgin Interactive **Baldur's Gate 2: Schatten von Amn** und das Add-on **Thron des Bhaal** als quadratisch praktische Budget-Version auf den Markt. Das packende Abenteuer führt Sie an fantastische Schauplätze, etwa in eine Unterwasserstadt, die Welt der Dunkelelfen oder die Wälder von Tethyr. Das Verhältnis zwischen Kämpfen und Quests ist sehr gut ausbalanciert, die Aufträge sind wesentlich komplexer und besser in die Story eingebunden als in vergleichbaren Spielen. Für ein besonderes Erlebnis sorgen auch die lebendigen Nebenfiguren, die sich untereinander und mit dem Protagonisten unterhalten oder sogar Liebesbeziehungen eingehen. Im Add-on dürfen Sie mit Ihrer Party aus **Schatten von Amn** weitermachen oder Sie stellen sich die eigene Formation zusammen. Als Verstärkung schließt sich Ihnen auf Wunsch auch Sarevok, Ihr Bruder und Bösewicht aus dem ersten Teil, an. Nur eines der vielen Beispiele dafür, wie in **Thron des Bhaal** alle Handlungsstränge zusammenlaufen und offene Fragen beantwortet werden. Ihre Charaktere steigen dabei in fast schon göttliche Regionen jenseits von Level 30 auf und erhalten mächtige Spezialfähigkeiten. Das ideale Weihnachtsgeschenk für lange Winterabendausflüge in die Forgotten Realms.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS
BG 2: DAS EPOS

91

ENTWICKLER Bioware	**ANBIETER** Virgin Interactive
PREIS Ca. € 26,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HDD: 1,1 GB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD: 1,6 GB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 6, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 6

Kategorie	Wertung
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	59%

MEINUNG
GEORG VALTIN



Ein großartiges Rollenspiel zum Genießen, hier stimmt einfach alles.

Was Bioware hier abliefert, ist einfach unglaublich. **Baldur's Gate 2** erzählt eine packende, tiefgründige Story mit einer genialen Atmosphäre, die besonders durch die Interaktion zwischen den Charakteren lebt. Es ist schon faszinierend, wie verschiedene Handlungsstränge miteinander verflochten werden, und das über die gesamte Spieldauer. Ebenfalls lobenswert ist die erfrischende Portion Humor, die trotz der traditionellen Umgebung nie unpassend wirkt. Außerdem bietet **Baldur's Gate 2** als eines von sehr wenigen Spielen die Möglichkeit, den Spielverlauf selbst zu beeinflussen und das Spiel auf völlig verschiedene Art und Weise zu lösen. Originelle Aufgaben, gigantische Monster und ebensolche Zaubersprüche und Waffen werden bei Fans für Freudentränen sorgen. Für mich eines der besten Computerspiele überhaupt und ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler.

CLASSICS

Icewind Dale: Die Saga



PFUI Spinne und Trolle auch noch! In den Dungeons von Icewind Dale kommen die Gegner wie am Schnürchen.

Dämonenjagd im frostigen Norden: Icewind Dale **vereint Magie und Kampf** nahezu perfekt.

Und noch ein Rollenspiel-Komplettpaket: **Icewind Dale: Die Saga** sorgt mit dem Basisspiel und den beiden Erweiterungen **Herz des Winters** und **HdW: Trials of the Luremaster** für lang anhaltendes Rollenspielvergnügen. Den Schwerpunkt des von einer guten, aber linearen Story eingerahmten Abenteuers bilden zahlreiche taktische Kämpfe. Um den starken Gegnern beizukommen, sollte Ihre sechsköpfige Party magisch und kämpferisch begabt sein. Nach erfolgreichen Gefechten sammeln Sie an malerischen Schauplätzen Gold, Schätze und Erfahrungspunkte, um entsprechend der 2nd Edition der **AD&D**-Regeln stufenweise aufzusteigen. Mit **Herz des Winters** wird **Icewind Dale** zudem technisch modernisiert und unterstützt höhere Auflösungen und ein ausblendbares Interface. Das bisher nur im Internet erhältliche **Trials of the Luremaster** bietet laut Aussage der Entwickler drei neue Locations sowie zusätzliche Monster und Gegenstände, die für weitere zehn Spielstunden gut sein sollen. Erwähnenswert ist auch der herausragende und mehrfach preisgekrönte Soundtrack von Jeremy Soule, der derzeit die Musik für kommende Hits wie **Dungeon Siege, Unreal 2** und **The Elder Scrolls: Morrowind** komponiert. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS ICEWIND DALE: DIE SAGA — 82

ENTWICKLER Black Isle	**ANBIETER** Virgin Int.
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HD: 300 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 6, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 6

Wertung	%
GRAFIK	81%
SOUND	94%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	61%

CLASSICS

Der Ring des Nibelungen



LEBENDIG Die realistischen Animationen sieht man leider nur in Cut-Scenes.



RÄTSEL Siegmund baut anhand dieses Plans einen Golem.

Unterhaltsames Nibelungen-Adventure mit **Wagner'schen Bombastklängen.**

Obwohl die Idee verrückt klingt, ist die nun als DVD erschienene Umsetzung gar nicht mal übel: Ein Fantasy-Adventure nach der Wagner-Oper **Der Ring des Nibelungen**. Dabei dürfen Sie das Spiel mit vier unterschiedlichen Figuren und damit verbundenen Handlungssträngen erleben: Zwerg Alberich will das Rheingold, Feuergeist Loge sucht den Ring, Siegmund (Vater von Drachentöter Siegfried) bastelt sich in Wotans Eiche einen Golem und schließlich begleiten Sie die Walküre Brünnhilde auf ihrem Weg. In den vorberechneten Kulissen suchen Sie mit 360-Grad-Schwenks nach kombinierbaren Gegenständen oder Schalterrätseln, die meist sehr einfach zu lösen sind. In regelmäßigen Abständen bringen ordentliche Rendersequenzen die Story voran. Die Kulissen wurden von dem französischen Comic-Zeichner Philippe Druillet gestaltet, der den klassischen Stoff in ein recht poppiges Gewand verpackt. Auch der musikalische Rahmen überzeugt: Mit der Version der Wiener Philharmoniker unter der Leitung von Sir Georg Solti ertönt die anerkanntermaßen gelungenste Interpretation des Meisterwerkes. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS DER RING DES NIBELUNGEN — 58

ENTWICKLER Arxel Tribe	**ANBIETER** Cryo Int.
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 133 MHz, 16 MB RAM, HD: 4 MB	**EMPFOHLEN** CPU 266 MHz, 32 MB RAM, HD: 4 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Wertung	%
GRAFIK	56%
SOUND	84%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	-%

Ohne Ende!





10,- € 19,56 DM

Serious Sam

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

SAT.1 GAMES

EIDOS

10,- € 19,56* DM

Tomb Raider 4



10,- € 19,56* DM

Cultures

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-(3,91DM) 3,-(5,87DM) 5,-(9,78DM) 7,50(14,67DM) oder höchstens 10,-€(19,56DM)*.

*unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Wegert), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by aktronic SOFTWARE & SERVICES

IHRE EXPERTEN

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Ausgabe: 02/02
Preis: ca. EUR 30,-

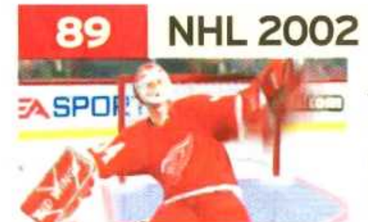
Natürlich stellt sich die Frage, warum man etwas am PC simulieren sollte, was man auch in der Realität tun könnte. Etwa Barsche angeln. Flippern. Oder Pool-Billard spielen. Genau dies dürfte auch der Grund sein, warum Billard-Simulationen in den Charts für gewöhnlich erst jenseits der Top 50 auftauchen. Fehlt jedoch mal ein potenter Mitstreiter, möchte man via Internet spielen oder will man auch an ausgefallenen Orten (etwa in der Wüste oder in der Karibik) den Queue schwingen, sind PC-Umsetzungen erste Wahl. **Jimmy White** gehört da neben **Virtual Pool 3** zu den besten seines Genres – dank gut simulierter Ballphysik, großer Regel-Flexibilität und flotter Spielbarkeit.

Jimmy White's Cueball World

84 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Sport- und Rennspiele der letzten sechs Ausgaben:

89 NHL 2002



Je tiefer die Außentemperaturen, desto heißer geht's auf dem Bildschirm zu: Zu **NHL 2002** gibt's keine Alternative.

Ausgabe: 11/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

88 FIFA 2002



EA Sports hat – fast – alles richtig gemacht: Dank neuem Pass-System und exzellenter Grafik der klare Champ!

Ausgabe: 12/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

88 Motorcity Online



Deutsche Server in Planung: Ab Frühjahr dürfen Sie auch hier zu Lande rasen und auf der Rangliste emporklettern.

Ausgabe: 01/02 | EA Games | Preis: ca. EUR 60,-

87 Madden NFL 2002



American Football wie im Fernsehen: Grandiose Atmosphäre, tolle Kamera-Einstellungen, dramatische Szenen!

Ausgabe: 10/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

87 Grand Prix 3: Saison 2000



Der Zusatz veredelt **Grand Prix 3**: Besserer Sound, zwei neue Strecken, 2000er-Saisondaten. Klarer Kauf für **GP3**-Fans!

Ausgabe: 09/01 | Infogrames | Preis: ca. EUR 40,-

	Wertung	Spiel / Hersteller	Ausgabe	Preis
	87	**Colin McRae Rally 2.0 (Classics)** Codemasters	02/02	EUR 30,-
	86	**Grand Prix 3** Infogrames	09/01	EUR 30,-
NEU	84	**Jimmy White's Cueball World** Virgin Interactive	02/02	EUR 30,-
	82	**Rally Championship 2002** Ubi Soft	01/02	EUR 45,-
	82	**Moto Racer 3** Electronic Arts	01/02	EUR 45,-
	82	**Tennis Master Series** Virgin Interactive	01/02	EUR 40,-
	80	**Rally Trophy** Jowood	12/01	EUR 45,-
	76	**Microsoft Flight Simulator 2002** Microsoft	01/02	EUR 60,-
	76	**Mat Hoffman's Pro BMX** Activision	01/02	EUR 40,-
	76	**F1 2001** Electronic Arts	12/01	EUR 45,-
	74	**Master Rallye** Virgin Interactive	01/02	EUR 45,-
NEU	73	**UEFA Champions League** Take	02/02	EUR 40,-
NEU	73	**Insane** Codemasters	02/02	EUR 20,-
	73	**Open Kart** Virgin Interactive	09/01	EUR 40,-
	72	**RTL Skispringen 2002** THQ	01/02	EUR 25,-
	70	**Tiger Woods 2002 (Classics)** Electronic Arts	10/01	EUR 15,-
NEU	69	**Megarace 3** Modern Games	02/02	EUR 35,-
NEU	69	**Pro Train (Add-on)** NBA Multimeda	02/02	EUR 33,-
	69	**Bleifuß (Classics)** Virgin Interactive	10/01	EUR 7,-
	69	**Train Simulator** Microsoft	09/01	EUR 60,-

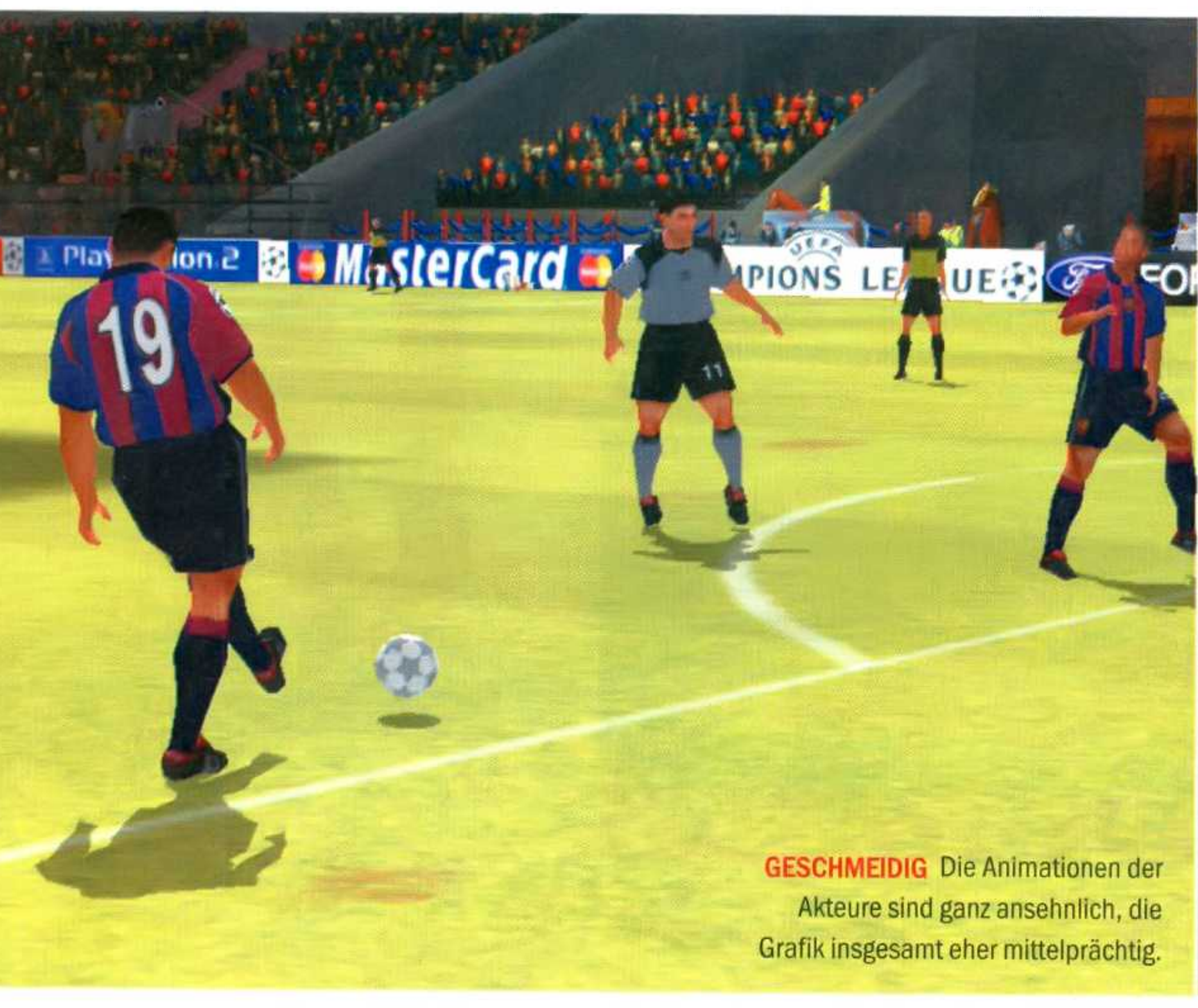
CHARTS

Die beliebtesten Sport- und Rennspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel	Genre / Hersteller
–	1	**FIFA 2002**	Fußball-Simulation | EA Sports
–	2	**NHL 2002**	Eishockey-Simulation | EA Sports
▲	3	**Colin McRae Rally 2.0**	Rallye-Simulation | Codemasters
▲	4	**Tony Hawk's Pro Skater 2**	Fun-Sport | Activision
▼	5	**FIFA 2001**	Fußball-Simulation | EA Sports
–	6	**Grand Prix 3**	Formel-1-Simulation | Infogrames
▲	7	**Need for Speed: Porsche**	Rennspiel | EA Games
NEU	8	**Rally Trophy**	Rennspiel | Jowood
NEU	9	**Microsoft Flight Simulator 2002**	Flugsimulation | Microsoft
–	10	**F1 Racing Championship**	Formel-1-Simulation | Ubi Soft



UEFA Champions League Season 2001-2002



GESCHMEIDIG Die Animationen der Akteure sind ganz ansehnlich, die Grafik insgesamt eher mittelprächtig.



AUSWAHL Bei Standardsituationen dürfen Sie genretypisch direkt zu bestimmten Spielern passen.

Der FC Bayern München hat gezeigt, wie es geht, jetzt sind Sie dran: **Gewinnen Sie die UEFA Champions League!**

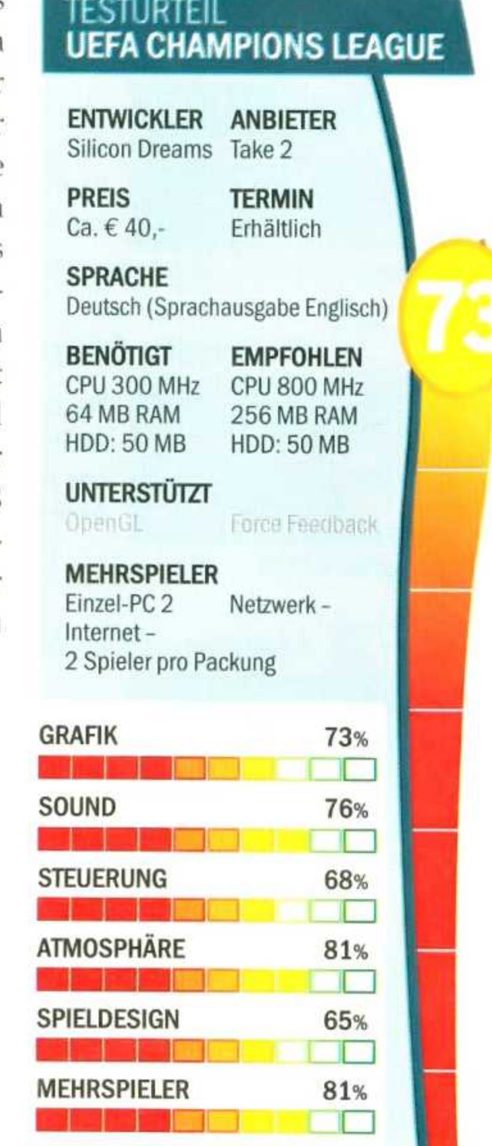
Praktisch aus dem Nichts überrascht uns Take 2 mit **UEFA Champions League Season 2001-2002**. Mit einem Team Ihrer Wahl bestreiten Sie Freundschaftsspiele, selbst entworfene Turniere oder kämpfen sich durch die Gruppenspiele bis ins Finale. Dank der offiziellen Lizenz kommen Sie dabei sogar in den Genuss der Original-Namen und -Vereine. Das sorgt genauso für Atmosphäre wie das stimmungsvolle Intro, zu dem die bombastischen Klänge der Champions-League-Hymne ertönen. Die Ernüchterung folgt zunächst durch die umständliche und verwirrende Menüführung und auch das Gameplay wirkt in den ersten Minuten dürftig. Das ändert sich, sobald Sie die etwas hakelige, träge Steuerung beherrschen und die zahlreichen Optionen so eingestellt haben, wie es Ihnen am besten gefällt. Als Belohnung erhalten Sie actionreichen Fußball mit spektakulären Toren, ordentlichen Spielzügen und guten Paraden – auch wenn das Ganze nicht immer realistisch ist. Negativ fällt das mitunter merkwürdige Verhalten der computergesteuerten Akteure im eigenen und gegnerischen Team auf, wo besonders die Torhüter extreme Formschwankungen zeigen. Auch wenn es in keiner Weise mit **FIFA 2002** mithalten kann und die Einstellungen weit hinter den Möglichkeiten eines **Anstoß Action** liegen, ist **UEFA Champions League** ein kurzweiliger Zeitvertreib.

GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN

Überraschend gute Fußball-Simulation mit verzeihbaren Macken.

Da schau her, **UEFA Champions League Season 2001-2002** ist überraschend gut und macht vor allem im Mehrspielermodus sehr viel Spaß. Okay, der Realismus bleibt oft auf der Strecke, aber dafür gibt es actionreichen Fußball mit vielen Toren. Die werden übrigens aus ungewöhnlich vielen, gut gewählten Kameraperspektiven in Zeitlupe wiederholt. Ein netter Bonus, genau wie die Videos mit den Höhepunkten der vergangenen Champions League. In den Bereichen Präsentation, Verhalten der computergesteuerten Akteure und Steuerung verschenkt der Titel leider viel Potenzial. Auch die taktischen Möglichkeiten sind begrenzt und wirken sich zudem kaum merklich auf das Geschehen aus. An **FIFA 2002**, das besonders dank des neuen Pass-Systems die klar beste PC-Fußball-Simulation ist, kommt die virtuelle Kickerei von Take 2 daher nicht heran.



TESTURTEIL
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

ENTWICKLER Silicon Dreams	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch (Sprachausgabe Englisch)	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HDD: 50 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HDD: 50 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet –, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk –

73

Kategorie	Wertung
GRAFIK	73%
SOUND	76%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	81%

Jimmy White's Cueball World




EINLOCHEN Am virtuellen Tisch lassen sich dank der perfekten Ballphysik Erkenntnisse für reale Spiele gewinnen.


WOHLFÜHLKLIMA Unter anderem dürfen Sie auch in karibischen Gefilden spielen.

Mit Jimmy White und **exzellenter Ballphysik** ins Billardvergnügen.

Wenn Snooker-Legende Jimmy „Whirlwind" White seinen guten Namen für ein Spiel hergibt, darf man einiges erwarten. Zum Beispiel die akkurate, perfekte Ballphysik, die **Jimmy White's Cueball World** in allen Spielmodi bietet. Die umfassen diverse Pool-, Snooker- und Karambole-Varianten, wobei Trainingseinheiten oder Turnierrunden gegen immer bessere Computergegner ausgetragen werden. Obwohl die 3D-Ansicht den Eindruck vermittelt, direkt am Tisch zu stehen, sollten Sie für Ihre Stöße die Vogelperspektive nutzen. Denn so lässt sich das Bild viel besser lesen, zudem profitieren gerade Anfänger von den Hilfslinien, die auf Wunsch die Bahn der Kugeln anzeigen. Bei der sehr guten Maussteuerung erfordert lediglich die Einstellung der Stoßstärke einige Übung. Wer seine Kräfte mit menschlichen Gegnern messen will, darf im lokalen Netz oder dank Gamespy-Unterstützung auch im Internet den virtuellen Queue schwingen. Zur Abwechslung gibt's vier Minispiele (etwa Darts und Würfeln), die nach erfolgreichen Turnieren freigeschaltet werden. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
J. WHITE'S CUEBALL WORLD

84

ENTWICKLER	ANBIETER
Awesome	Virgin Int.
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 350 MHz	CPU 500 MHz
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 385 MB	HD: 385 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 2	Netzwerk 2
Internet 2	
2 Spieler pro Packung	

Wertung	%
GRAFIK	68%
SOUND	51%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	53%
MEHRSPIELER	87%

Hot Wheels Mechanix

Heiße Reifen im Kinderzimmer. Mattel stellt optimale Rennstrecken für virtuelle Hot-Wheels-Fahrzeuge bereit.

FEUER UND FLAMME Kollisionen mit den wenigen unbeteiligten Fahrzeugen kosten reichlich Zeit.

SANDPISTEN-RENNEN In der Baugrube sind Spikes die beste Wahl.

Dass aus dem Hause Mattel auch ernst zu nehmende Computerspiele kommen können, beweist **Hot Wheels Mechanix**. Sieben Strecken und 18 Fahrzeuge stehen zur Wahl, wenn es in den Rennen um den ersten Platz geht. Die drei Gegner sind erfreulicherweise nicht von der Fährt-wie-auf-Schienen-Sorte, sondern machen ab und an glaubwürdige Fahrfehler oder stimmen ihr Auto nicht optimal auf die Strecke ab. Leider gibt es nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad und der ist viel zu gering, um eine Herausforderung darzustellen. Immerhin sind die Strecken sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten mit gut versteckten Abkürzungen reichlich Freiraum zum Schummeln.

In der ersten Stunde macht das Suchen versteckter Bonuspunkte und die Jagd nach dem ersten Platz noch Spaß – immerhin kann man so neue Strecken, Fahrzeuge, Motoren, Reifen und Tragflächen (!) freischalten – in der zweiten Stunde hat man aber schon alles gesehen. Die Bedienung des Spiels ist erfreulich einfach, die Features Turbo und Sprung können schon mit wenig Übung „taktisch" eingesetzt werden. Was dem Spiel neben einer angemessenen Streckenanzahl fehlt, ist ein besseres Fahrmodell: Mit den schnellen Hot Wheels kommt man nicht einmal auf Glatteis ins Schleudern. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
HOT WHEELS MECHANIX

44

ENTWICKLER	ANBIETER
Awe Games	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 233 MHz	CPU 450 MHz
32 MB RAM	64 MB RAM
HD: 100 MB	HD: 100 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1	Netzwerk –
Internet –	
1 Spieler pro Packung	

Wertung	%
GRAFIK	65%
SOUND	47%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	46%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	–%

Sega GT



ALLES DABEI
Die Autos sind in verschiedene Klassen eingeteilt, die erst nach und nach freigeschaltet werden.



SPANNEND UND HÄSSLICH
Die GT-typischen Kopf-an-Kopf-Rennen werden in abschreckender Grafik präsentiert.

Spielerisch passabel, **technisch sehr schwache Konsolenumsetzung** des Rennspiel-Klassikers.

Sie kennen das ja: Die Ampel springt auf Grün, die Motoren heulen auf und das Rennen beginnt mit Vollgas. Das zumindest bietet das als Arcade-Racer ausgewiesene **Sega GT**, der genretypische Fahrspaß ist bei der Umsetzung von Dreamcast auf PC leider irgendwo verloren gegangen. Das liegt zum größten Teil an der miserablen und bei aller Rennspielbegeisterung inakzeptablen Grafik – da sah selbst **Need for Speed 2** besser aus. Ohne 3D-Beschleunigung und in der einzigen Auflösung von 640x 480 Bildpunkten wirken Autos und Umgebung extrem grob, so dass man teilweise nur vermuten kann, was damit dargestellt werden soll. Die „Texturen" runden das abschreckende grafische Gesamtbild ab – so was wie ein Schadensmodell für die Autos gibt's gleich gar nicht. Schade, denn ansonsten hat **Sega GT** das Zeug zu einem soliden Spiel mit Langzeitmotivation. Die 22 Strecken sind abwechslungsreich und ordentlich designt, wenn auch nicht sonderlich spektakulär. Mit Wüsten, Städten bei Nacht, Schneelandschaften etc. bietet **Sega GT** die bewährten Umgebungen. Im Karriere-Modus fängt man ganz klein mit der Fahrprüfung für die niedrigste Wagenklasse an und arbeitet sich mit Rennsiegen nach oben. Mit Preisgeldern tunt man seinen Boliden oder kauft gleich ein besseres Gefährt. Haben Sie in einer Klasse alles gewonnen, dürfen Sie in der nächsten Liga antreten.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL SEGA GT

ENTWICKLER Sega	**ANBIETER** Empire Int.
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 550 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 550 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet –, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk –

59

Kategorie	Wertung
GRAFIK	49%
SOUND	71%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	37%
MEHRSPIELER	65%

MEINUNG
GEORG VALTIN



Die völlig veraltete Grafik verdirbt den Spielspaß schon im Ansatz.

Die von uns getestete Verkaufsversion enthielt die Readme-Datei von **Sega Bass Fishing** statt von **Sega GT**. Irgendwie symptomatisch für die Umsetzung des Konsolen- und Automatenklassikers, bei dem gute Ansätze durch fehlende Sorgfalt viel von dem Spielspaß nehmen, die **Sega GT** eigentlich bieten könnte. Als größter Kritikpunkt sticht dabei natürlich die Grafik ins Auge, die nur vor der Einführung von 3D-Beschleunigung akzeptabel gewesen wäre. Aus heutiger Sicht ist das aber selbst den größten Rennspiel-Fans nicht zumutbar. Steuerung und Sound sind dagegen gelungen, auch wenn die Fahrzeuge etwas zu schwammig reagieren. Daran gewöhnt man sich aber und es ist auch verzeihbar, wenn man das Spiel unter der Maßgabe einer gewollten Mischung aus Simulation und Arcade-Spiel betrachtet.

USA Raser

Nach Deutschlands Autobahnen müssen nun **amerikanische Straßen die Raser erdulden.**

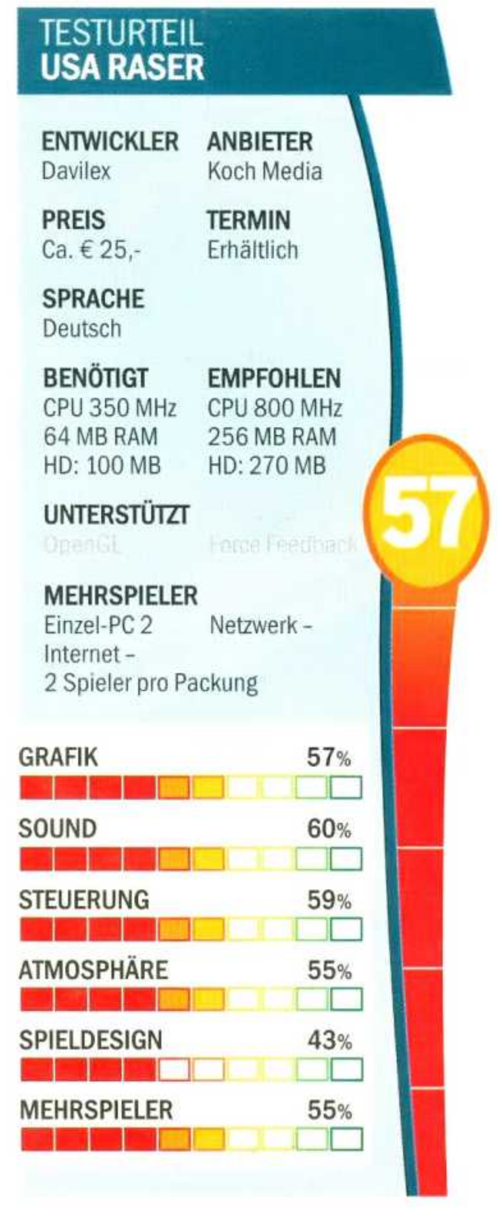


TALFAHRT Die Grand-Canyon-Strecke macht ihrem Namen alle Ehre.



Der **USA Raser** von Davilex hat ein großes Problem, denn bei dem „Fun-Racer" ist irgendwie der Spielspaß abhanden gekommen. Von der angekündigten konsequenten Weiterentwicklung des **Raser**-Konzeptes ist leider gar nichts zu merken. Es sei denn, damit sind die durchschnittliche Grafik, die bescheidene Fahrphysik, die viel zu empfindliche Steuerung und das lächerliche Verhalten der computergesteuerten Boliden gemeint. Da retten auch die elf gar nicht mal so schlechten Strecken und die verschiedenen Spielmodi (Wettkampf, Einzelrennen, Zeitrennen) nichts, die durch Städte (unter anderem Los Angeles, Chicago, Las Vegas) oder die bekannten Nationalparks Yosemite, Yellowstone und den Grand Canyon führen. Dort absolvieren Sie jeweils mehrere Runden und haben mit Gegenverkehr, Polizei und drängelnden Konkurrenten zu kämpfen. Dabei sollten Sie möglichst die regelmäßig auftauchenden Nitro-Symbole einsammeln, den entsprechenden Antrieb zünden und so das Feld abhängen. Andernfalls werden Sie zu oft in Karambolagen verwickelt, da sich sämtliche anderen Verkehrsteilnehmer wie Geisterfahrer benehmen. Immerhin gibt es einen ganz unterhaltsamen Splitscreen-Modus, bei dem zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten.

GEORG VALTIN



TESTURTEIL USA RASER

ENTWICKLER Davilex
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 64 MB RAM, HD: 100 MB
EMPFOHLEN CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 270 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk -, Internet -, 2 Spieler pro Packung

GRAFIK	57%
SOUND	60%
STEUERUNG	59%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	43%
MEHRSPIELER	55%

57

Megarace 3 - Nanotech Disaster



VERZICHT AUF PHYSIK Die Fahrzeuge können auf der Außenseite von Rohren fahren – auch kopfüber.

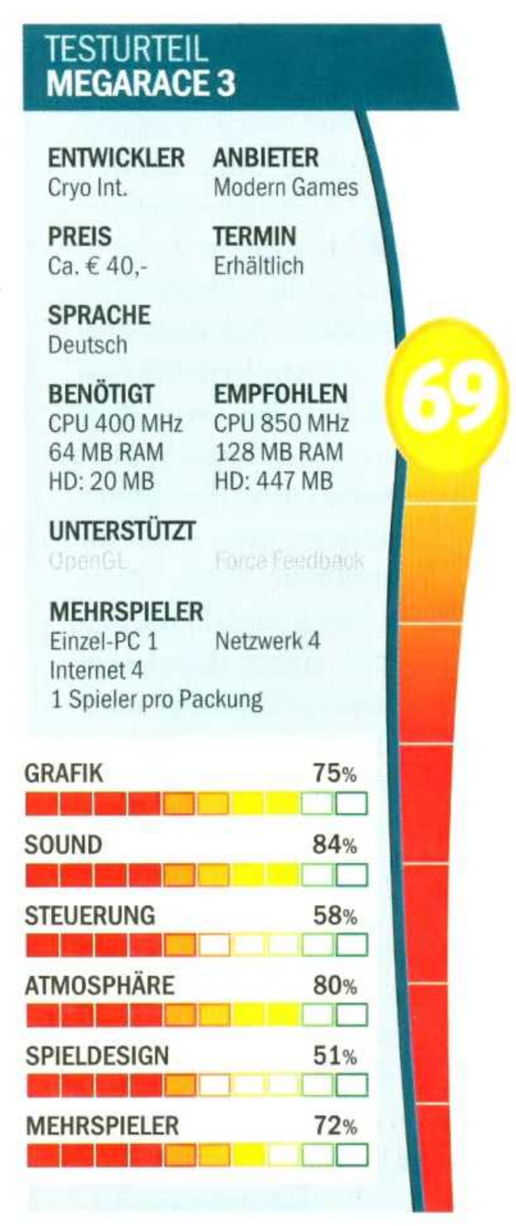


ORGANISCH Einige Rennen finden im Inneren von Lebewesen statt. Die Farben und Texturen sind verwirrend.

Knallbunt und unübersichtlich geht eines der schnellsten Action-Rennspiele in die dritte Runde.

Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern nicht allzu viel geändert. Die flotten Grafiken wurden noch bunter, noch aufwendiger und noch verwirrender, außerdem wurde das Design der nun zwölf Fahrzeuge überarbeit. Nach wie vor geht es darum, auf den verschlungenen Rennstrecken die rabiaten Gegner zu überholen und/oder diese abzuhängen. Währenddessen beschimpft ein Moderator pausenlos den Spieler und erzählt ihm dabei, was er in den 33 „Missionen" zu tun hat: Eine bestimmte Anzahl von Gegnern abschießen, innerhalb einer bestimmten Zeitspanne eine Rennrunde schaffen, ein Rennen gewinnen oder einfach nur überleben. Vor allem Letzteres ist schwieriger, als man zunächst meinen könnte. Denn die auf Angriff programmierten Gegner sind ausgezeichnete Piloten und Taktiker. Anfangs geben sie richtig Gas, wenn sie aber erst einmal auf der Strecke genug Waffenenergie eingesammelt haben, lassen sie sich zurückfallen und beweisen ihre Treffsicherheit. Die Steuerung von **Megarace 3** ist konsolenartig ungenau und ein physikalisch glaubwürdiges Fahrmodell sucht man vergebens, dafür entschädigen aber eine flotte und effektvolle Grafik sowie die mitreißenden Musikstücke.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL MEGARACE 3

ENTWICKLER Cryo Int.
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 20 MB
EMPFOHLEN CPU 850 MHz, 128 MB RAM, HD: 447 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	75%
SOUND	84%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	72%

69

Pro Train



ECHT KÖLSCH Abgesehen von den groben Texturen macht Köln einen recht originalgetreuen Eindruck.

Köln - Frankfurt. Bekommen Sie beim Klang dieser Ortsnamen auch **ein Kribbeln im Bauch?**

Wenn ja, sind Sie sicherlich einer der zahlreichen Eisenbahnfans und besitzen längst Microsofts **Train Simulator**. Für diesen gibt es jetzt die erste kommerzielle Erweiterung, die zwei der schönsten und bekanntesten Strecken Deutschlands nachbildet. Die kompletten Streckenverläufe Köln – Bonn – Koblenz – Mainz – Frankfurt sowie Köln – Bonn – Linz – Neuwied – Wiesbaden – Frankfurt mitsamt der landschaftlichen Besonderheiten wie dem Rheintal, der Loreley, dem deutschen Eck, der Rhein-Mosel-Kreuzung und den Großstädten Köln, Koblenz, Bonn und Frankfurt werden dabei detailreich umgesetzt. Gefahren wird auf den zwei neuen Zügen ICE 3 und E103.
Grafisch und spielerisch entspricht **Pro Train** natürlich dem **Train Simulator**. Allerdings sind die Städte und Landschaften dank zahlreicher Gebäude weitaus detaillierter ausgefallen als bei dem zugrunde liegenden Originalprogramm, weshalb die Hardware-Anforderungen (falls man auf Gegenverkehr und grafische Finessen nicht verzichten möchte) nochmals gestiegen sind. Unter einem Gigahertz sollte man sich **Pro Train** nicht antun.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL PRO TRAIN

ENTWICKLER	ANBIETER
Schiemann-m.	NBG Multim.
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 33,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 500 MHz 128 MB RAM HDD: 850 MB	CPU 1.700 MHz 512 MB RAM HDD: 850 MB
UNTERSTÜTZT	
Direct3D	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	74%
SOUND	60%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	–%

69

Comic Kicker Europa

Versuch einer lustigen Fußball-Simulation, der voll in die Hose geht.



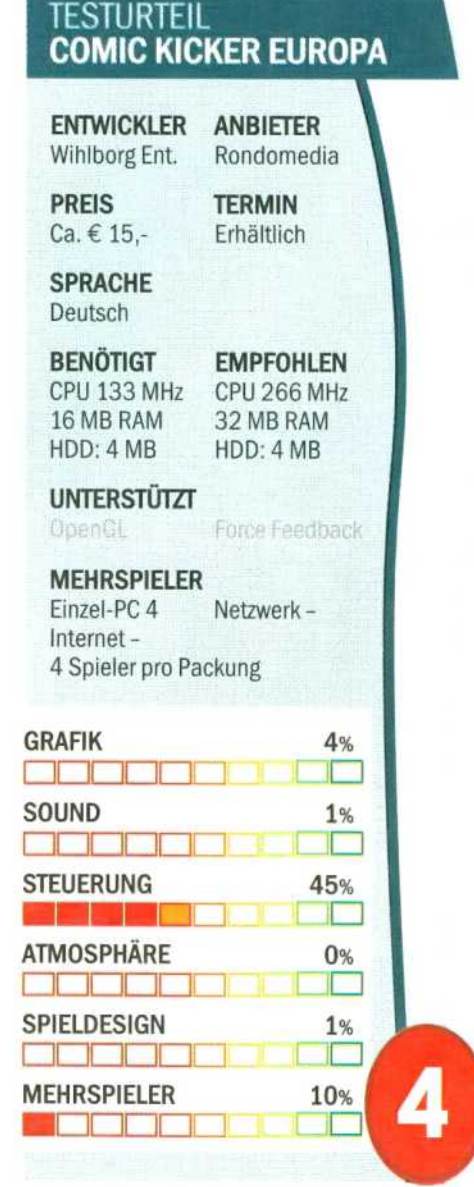
TOR!!!! 6:0 gegen die Portugiesen, die als landestypisches Kennzeichen komische Blumentöpfe auf dem Kopf tragen

Was mussten unsere armen PCs nicht schon alles an Datenmüll ertragen: **Girlscamp**, **Pulleralarm** und diverse Moorhühner sind nur einige abschreckende Beispiele. Doch das alles ist nichts gegen **Comic Kicker Europa**, das in der nach oben offenen Grottigkeits-Skala einen neuen Höchstwert markiert. Gedacht war das Spiel als eine Art Fußball-Simulation mit putziger Grafik, die ein sensationelles Feature bietet: Jedes europäische Team ist optisch durch ein landestypisches Merkmal gekennzeichnet. Bei den Briten sind es Melonen auf dem Kopf, die Niederländer tragen Holzschuhe und die Portugiesen merkwürdige Kopfbedeckungen, die wie verunstaltete Blumentöpfe aussehen. Die deutschen Fußballer tragen übrigens Tiroler Hüte. Alles klar, die sind ja auch etwa so deutsch wie der Superbowl. Grafik, Sound, KI sowie die Steuerung (als Aktionen sind nur Schießen als Pass oder aufs Tor und die Bewegung der Kicker per Pfeiltasten möglich) sind so schlecht, dass man es kaum beschreiben kann. Selbst der Trash-Faktor, der bei anderen schlechten Titeln noch einen Anreiz zum Spielen bieten, fehlt hier. Das Spiel ist – genau wie sein Preis von 15 Euro – einfach nur ein schlechter Witz.

GEORG VALTIN



MEISTERSCHAFT Dank des lächerlichen Schwierigkeitsgrades gewinnen Sie locker jedes Turnier.



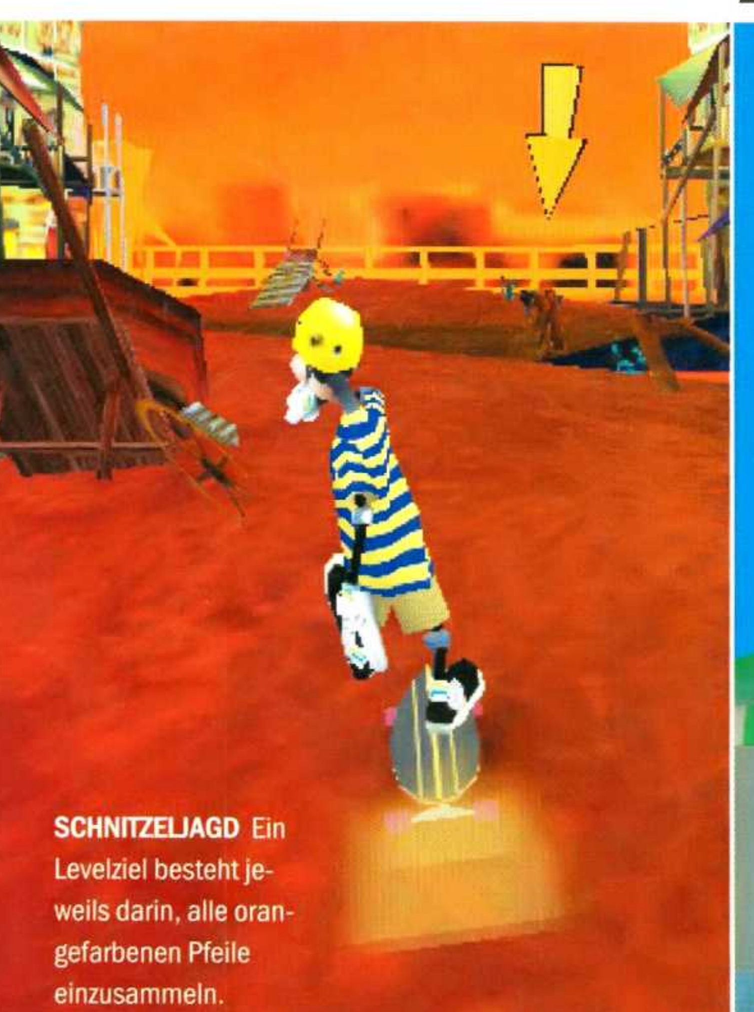
TESTURTEIL COMIC KICKER EUROPA

ENTWICKLER	ANBIETER
Wihlborg Ent.	Rondomedia
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 133 MHz 16 MB RAM HDD: 4 MB	CPU 266 MHz 32 MB RAM HDD: 4 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 4 Internet – 4 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	4%
SOUND	1%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	0%
SPIELDESIGN	1%
MEHRSPIELER	10%

4

Goofy Skateboarding



SCHNITZELJAGD Ein Levelziel besteht jeweils darin, alle orangefarbenen Pfeile einzusammeln.



SPORTLICH Trotz mittelprächtiger Animationen macht Goofy beim Skaten eine gute Figur.



GLÜCKSSACHE Leider ist nicht immer erkennbar, bei welchen Kanten Grinds funktionieren.

Springen, schlittern und purzeln mit Goofy – ein Skateboard-Spaß für Kids im bunten Disney-Ambiente.

Sportskanone Goofy darf getrost als der Tony Hawk unter den Disney-Figuren bezeichnet werden: Der sympathische Wauwau zeigt in **Goofy Skateboarding**, dass er jede Menge spektakuläre Tricks, Sprünge und Grinds draufhat. Allerdings richtet sich das Programm (was Grafik, Sound und Schwierigkeitsgrad anbelangt) eindeutig an die junge Generation. Die in Trickfilm-Grafik gehaltenen Levels (Westernstadt, Freizeitpark etc.) sind leblos und wenig detailliert, so dass man mitunter gar nicht richtig erkennt, über welche Objekte gesprungen oder gegrindet werden kann. Musik und Sprachausgabe sind kindgerecht, für Erwachsene auf Dauer nervig. Wer die im Handbuch vollständig erklärten Tricks erst mal üben möchte, findet dazu im Trainingmodus ausreichend Gelegenheit. Einziges Manko dabei sind die mitunter unpassenden und verwirrenden Kameraschwenks, die für kurze Orientierungsprobleme sorgen. Im Wettkampfmodus gilt es, zwei von drei Zielen (Pfeile einsammeln, Highscore knacken, Trick-Kombinationen schaffen) zu erreichen, um in die jeweils nächste Karte zu skaten. Im Münz-Skate-Modus toben Sie sich auf den gleichen Strecken aus, müssen jedoch andere Anforderungen erfüllen. Haben Sie alle Parcours gemeistert, wird eine Spielvariante aktiviert, in der Sie gegen einen anderen menschlichen Spieler in der Halfpipe antreten. GEORG VALTIN

TESTURTEIL GOOFY SKATEBOARDING

ENTWICKLER Disney Inter.
ANBIETER Jowood

PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich

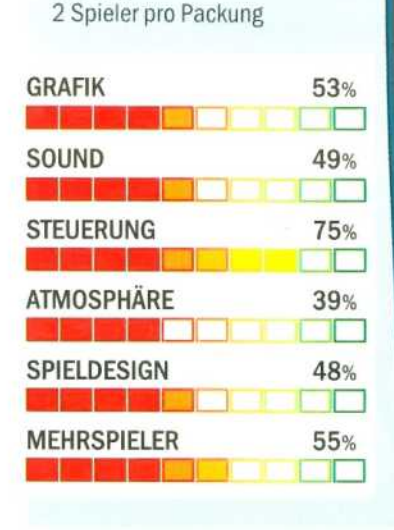
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HDD: 100 MB
EMPFOHLEN CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HDD: 100 MB

UNTERSTÜTZT Direct3D

MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk –, Internet –, 2 Spieler pro Packung

54



Kategorie	Wertung
GRAFIK	53%
SOUND	49%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	48%
MEHRSPIELER	55%

MEINUNG
GEORG VALTIN



Die Großen gähnen, für Kids unterhaltsam: Goofy Skateboarding ist goldrichtig für junge Funsport-Fans.

Wenn Goofy oder sein Sohn Max halsbrecherische Stunts mit dem Skateboard zeigen, schlagen Kinderherzen höher. Noch dazu, wenn die fantasievollen Levels in passender Trickfilmgrafik präsentiert werden und die Steuerung kinderleicht ist. Besonders, weil alle Tricks im sehr guten Handbuch ausführlich erklärt und leicht nachzumachen sind. Unterschiedliche Spielziele motivieren zum mehrmaligen Durchspielen, auch wenn Musik und Sprachausgabe auf Dauer etwas nerven. Für Kinder oder jung gebliebene Gelegenheitszocker bietet das Spiel kurzweilige Unterhaltung, für alle anderen ist es aufgrund des sehr einfachen Schwierigkeitsgrades langweilig. Zudem fehlt dem Comic-Spiel natürlich jeglicher Realismus, sowohl was Animationen als auch was die unbelebten Locations angeht. Die Großen greifen also besser zu **Tony Hawk's Pro Skater 2**.

www.e-bug.de

- **Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten …
- **Günstig:** Keine Versandkosten

  ab 1534Euro Bestellwert.
- **Fair:** 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe:** Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler:** Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de:** Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.

AMD & Intel

	€
AMD Athlon XP 1600+	167€
AMD Athlon XP 1700+	189€
AMD Athlon XP 1800+	259€
AMD Athlon XP 1900+	356€
AMD Duron 1000MHz	83€
AMD Duron 900MHz	62€
Intel Celeron 1,2GHz Box	143€
Intel Celeron 1,1GHz Box	119€
Intel Celeron 900MHz Box	79€
Intel P4 1,5GHz S478 Box	248€
Intel P4 1,7GHz S478 Box	299€
Intel P4 2,0GHz S478 Box	559€

Festplatten

20,0GB IDE WD WD200BB 7200rpm	95€
20,5GB IDE WD WD200EB 5400rpm	87€
40,0GB IDE WD WD400AB 5400rpm	107€
40,0GB IDE WD WD400BB 7200rpm	115€
60,0GB IDE Maxtor D540X 5400rpm	127€
60,0GB IDE Maxtor D740X 7200rpm	151€
80,0GB IDE Samsung SV-8004H	159€
80,0GB IDE Seagate Barracuda IV	222€
100GB IDE WD 1000BB 7200rpm	257€
120GB IDE Maxtor 540DX 5400rpm	339€

Luftiges

Cooler Akasa SilverMountain	49€
Cooler Alpha PAL8045 SocketA	59€
CoolerMaster DP5-6I31C SocketA	16€
Cooler Platinum SocketA	18€
Paste Arctic Silver II	8€
HDD Cooler Titan	8€
Gehäuse-Lüfter Titan	19€
der KUPFERSPACER für SocketA	3€

Grafisches

Asus 64MB V8200-T5 GeForce3 Deluxe	469€
Asus 64MB V8200-T2 GeForce3 Deluxe	284€
Asus 64MB V7700^-Ti GeForce2 Deluxe	209€
Elsa 32MB Gladiac311 MX200 bulk	59€
Elsa 64MB Gladiac511 MX400 bulk TV	89€
Elsa 64MB Gladiac721Ti GeForce3 TV	289€
MSI 64MB StarF. 8822 GeForce3 TV	339€
MSI 64MB StarF. 8836 GeForce2 Ti	149€
MSI 64MB StarF. 8854 GeForce3 Ti500	429€

Software & Games

€	
33€	PC Game AQUANOX dt.
39€	PC Game Return to Castle Wolfenstein dt.
39€	PC Game Stronghold dt.
39€	PC Game WIGGLES dt.
49€	PS2 Game GTA3
49€	PS2 Game FIFA 2002
119€	SW MS Windows XP Home
109€	SW MS Windows XP Home Update
176€	SW MS Windows XP Professional
219€	SW MS Windows XP Prof. Update
37€	SW SuSE LINUX 7.2 Professional

Multimediales

39€	GamePad MS Sidewinder Freestyle Pro
33€	GamePad MS Sidewinder Pro
12€	GamePad Thrustmaster Firestorm 2
45€	Microsoft GameVoice Sidewinder
33€	Joystick LogiTech Wingman Extreme
19€	Joystick LogiTech Wingman ATTACK
46€	Joystick MS Sidewinder Precision2
79€	Webcam Philips ToUCam Pro
369€	Speaker Creative Inspire 5700
139€	Speaker Creative Inspire 5300

Scheibendreher

579€	DVD-Writer Pioneer A03 Retail
479€	DVD-Writer Panasonic LFD311 bulk
99€	DVD IDE Pioneer 500M 16*/48* bulk
84€	DVD IDE Liteon LTD 163 bulk
33€	CD IDE LG 52fach bulk
119€	CD Writer AOpen CDW2440A Retail
109€	CD Writer LiteOn 24*10*40* Retail
166€	CD Writer Plextor PX-W2410TA Retail
0,45€	ROHLINGE 80min JewelCase pro pc.

Boards

149€	Asus A7A266-E SocketA
219€	Asus A7V266-E RAID SocketA
169€	Asus P4B i845 Socket478
209€	Asus P4T-E I850 Socket478
69€	Gigabyte 7IXE-H SocketA
84€	Gigabyte 6VTXE Socket370 FCPGA
114€	MSI 6330 K7T Turbo2 SocketA
194€	MSI 6380 K7T-266 Pro2RU SocketA
129€	Epox EP-8 KHA+
214€	Abit TH7-2 Socket 478

Notebooks und Komplett-PC's jetzt auch bei

www.e-bug.de

... immer ein bitchen schneller!!

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
Postfach 12 63 31070 Delligsen
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 81-852190
Fax: 0 51 81-852180

CLASSICS

Offroad



STILL UND STARR Das Rasen auf Schnee macht im Normalfall riesigen Spaß, bei Offroad ist an eine problemlose Fahrt nicht zu denken.

Offroad ist eher **eine leicht veraltete Grafikdemo** als ein ernst zu nehmendes Rennspiel.

Vor knapp einem Jahr entwickelte der Actionspiel-spezialist Rage eines seiner ersten Rennspiele. Wie man es von diesem Softwarestudio nicht anders kennt, war vor allem die fulminante Grafik der größte Pluspunkt des Programms. Mittlerweile ist die Grafik nicht mehr spektakulär, sondern nur noch ausgezeichnet, an all den anderen Features hat der Zahn der Zeit noch nicht genagt. Denn nach wie vor ist die Fahrphysik mit quietschenden Reifen auf Sand, unvermeidlichen Drehern oder Beschleunigungen von null auf hundert in einer Sekunde nicht einmal für actionlastige Rennspiele geeignet und auch der Sound erinnert eher an ein Mopedrennen als an ein Rallye-Spektakel.

Die Strecken und Fahrzeuge, vor allem aber die Spielmodi wären abwechslungsreich genug, um über solche Schwächen hinwegsehen zu lassen. Der Karrieremodus beispielsweise sucht mit um den Spieler buhlenden Teams und harten, leistungsbezogenen Verträgen nach wie vor seinesgleichen. Leider ist aber die Steuerung derart träge und schwammig, dass an gute Leistungen oder gar Fahrspaß nicht zu denken ist. HARALD WAGNER

TESTURTEIL CLASSICS
OFFROAD

ENTWICKLER Invictus	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet –, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk 6

Kategorie	Wertung
GRAFIK	80%
SOUND	23%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	55%

51

CLASSICS

Insane

Der schmale Geldbeutel freut sich: **Eines der wenigen echten Offroad-Spiele** ist zurück.



KING OF THE HILL In der Destruction Zone müssen Sie Gebiete erobern und verteidigen. Für jeden Crash winken Bonuspunkte.



AUG IN AUG Im Cockpit steuern Sie Ihren Blickwinkel mit der Maus.

Mit **Insane** beweisen Sie Ihre Fahrkünste in schwierigstem Gelände. Vom Jeep bis zum schweren Truck stehen Ihnen dazu alle Kraftwagen zur Verfügung, die aus TV-Übertragungen von Rallyes wie Paris-Dakar bekannt sind. Das Spiel simuliert fünf Rennligen, die in Ländern wie Niger, Irland oder Australien stattfinden. Um eine Liga erfolgreich abzuschließen, müssen Sie in den einzelnen Prüfungen genügend Meisterschaftspunkte sammeln. Gelingt dies, rücken Sie in die nächste Liga auf, wo neue Strecken und Autos zur Verfügung stehen. Auf dem offenen Gelände erwarten Sie die unterschiedlichsten Herausforderungen: Die Querfeldein-Rennen von Checkpoint zu Checkpoint kommen traditionellen Motorsport-Veranstaltungen noch am nächsten. Auf sichtbare Straßen verzichtet **Insane** erfreulicherweise, stattdessen weist ein Pfeil den Weg zum nächsten Tor. Disziplinen wie Capture the Flag oder Destruction Zone erinnern dagegen eher an Actionspiele: Hier gilt es, durch Erobern und Halten einer Flagge oder eines bestimmten Gebiets möglichst viele Punkte zu sammeln und seine Konkurrenten mit unfairen Manövern aus dem Rennen zu kicken. HARALD WAGNER

TESTURTEIL CLASSICS
INSANE

ENTWICKLER Invictus	**ANBIETER** Codemasters
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 100 MB	**EMPFOHLEN** CPU 550 MHz, 128 MB RAM, HD: 250 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 8 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	39%
SOUND	60%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	72%

73

CLASSICS

Links Championship Edition



TRAUMHAFT Die Grafik der Kurse ist fast schon zu schön – so viel Panorama-Idylle wirkt auf Dauer leider etwas unwirklich.

Wenn Ihnen wieder mal jemand erzählt, dass Golf stinklangweilig ist, **können Sie nun das Gegenteil beweisen.**

Oft kopiert und nie getoppt: Die **Links**-Reihe zieht an der Genre-Spitze der Golfsimulationen einsam ihre Bahnen. Wenn Sie das erstklassige **Links 2001** Anfang des Jahres verpasst haben sollten, können Sie jetzt erst recht bedenkenlos zuschlagen – Microsoft hat nämlich ein vorbildliches Paket geschnürt. Neben dem Grundspiel finden sich in der **Championship Edition** auch das Expansion Pack (mit zwei neuen Golfern und vier frischen Plätzen), ein einfach zu bedienender Kurs-Designer sowie der Kurs-Konverter, mit dem Sie bis zu 36 Löcher aus dem Vorgänger **Links LS** übernehmen können. Darüber hinaus dürfen Sie auf vier jungfräulichen Parcours die Eisen schwingen: Pennsylvania, Melbourne, Alabama und Frankfurt locken mit perfekt gestalteten Grüns und wunderschöner Landschaftsgrafik. Letztere ist schon fast zu idyllisch, um wahr zu sein und wirkt aus diesem Grund stellenweise unrealistisch. So viel Golf hat natürlich seinen Preis – stolze 50 Euro hätte Microsoft gerne für das Bundle. Wenn Ihnen das jetzt zu teuer erscheint, sollten Sie bedenken, dass Sie sich für das gleiche Geld auf einem Hinterhof-Golfplatz gerade mal ein paar Schläger mieten könnten. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL CLASSICS
LINKS CHAMPIONSHIP EDITION

91

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 64 MB RAM, HD: 50 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 1200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 8, Internet 8, 8 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	82%
SOUND	74%
STEUERUNG	93%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	91%

PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch **mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches** der beliebten PC-Games-CD-ROM.

PC Games
AUSGABE 12/2001
VIDEO-REPORT:
Halo
4 TOP-DEMOS:
• Zoo Tycoon
• Wiggles
• Operation Flashpoint (Multiplayer)
• Pool of Radiance 2
EXTRA-DEMOS:
• FIFA 2002
• Ballerburg
• NHL 2002
• Rally Trophy
• Stronghold
• Aliens vs. Predator 2
TOP-VIDEOS:
• Aquanox
• Civilization 3
• Ghost Recon
• World War 3
DEMO DES MONATS:
EMPIRE EARTH
PRODUCED BY
GDVD 0112
PC Games TV kann sowohl am Fernseher (mit DVD-Player) als auch am PC angesehen werden. Am PC muss die Show mit einem Software-DVD-Player gestartet werden. Wir empfehlen InterVideo-WinDVD (zu finden im DVD-ROM-Bereich unter Specials).

DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.


Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES DVD, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei Probehefte der PC Games DVD zum Preis von einem!
P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games – Wissen, was gespielt wird



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

TIPPS&TRICKS



Battle Realms

Echtzeit-Strategen werden diesen Winter verwöhnt. Mit **Battle Realms** driften Sie in fernöstliche Gefilde ab und tragen anspruchsvolle Schlachten aus.

Auch wenn **Battle Realms** im asiatischen Raum angesiedelt ist – von Überbevölkerung ist dort beileibe nichts zu spüren. Die strengen Bevölkerungs- und Rohstoffbegrenzungen in den Missionen fordern ein hohes Maß an strategischem und taktischem Vorgehen. Wir wissen zwar nicht, was Konfuzius dazu sagen würde, aber unsere Tipps&Tricks-Redaktion hat sich in zwei Wochen intensiv mit dem Reisanbau beschäftigt und Strategien sowie optimale Truppenzusammenstellungen ausgetüftelt. Das Ergebnis sind acht Seiten mit allgemeinen Tipps zum Ressourcenmanagement, zum optimalen Training der Kampfeinheiten und der Lösung der bösen Kampagne des Schlangenclans. Wenn Sie lieber mit der guten Kampagne des Drachenclans liebäugeln, finden Sie die Komplettlösung dazu auf der Heft-CD/DVD als PDF-Datei (kann mit dem Acrobat Reader betrachtet werden).



Empire Earth

Nachdem wir Sie im letzten Heft durch die ersten drei Kampagnen geführt haben, finden Sie in dieser Ausgabe die Komplettlösung zur letzten Kampagne des Strategie-Hammers **Empire Earth**. Auf den sechs detaillierten Karten, erklären wir Ihnen anhand von Einzeichnungen Schritt für Schritt, wie Sie Ihrem Erzrivalen Grigori II. das Handwerk legen und Russland zu neuem Glanze verhelfen.





Ghost Recon

Bewaffnet mit dem Neuesten, was die Waffenindustrie zu bieten hat, nehmen Sie mit einer kleinen Spezialeinheit den Kampf gegen eine russische Revolutionsbewegung auf. Das Wichtigste dabei ist ein perfekt ausgebildetes Team. Auf vier Seiten finden Sie deshalb die wichtigsten Kampfstrategien und darüber hinaus nützliche Tipps zum Erfahrungssystem Ihrer Truppe.



Return to Castle Wolfenstein (dt.) – Mehrspielertipps

Die Urväter des 3D-Action-Genres zeigen mal wieder allen, wo es in puncto Multiplay lang geht. Wir haben für Sie tonnenweise Tipps zum Mehrspielermodus von **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** zusammengetragen. Obendrein erfahren Sie, wie man sich Funksprüche direkt auf Tasten legt. Zu guter Letzt geben wir noch taktische Tipps zu den Karten Assault und Depot.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Empire Earth
2. Wiggles
3. Aliens vs. Predator 2 (dt.)

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Stronghold – Allgemeine Tipps
2. Wiggles – Allgemeine Tipps
3. Commandos 2 – Cheats

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

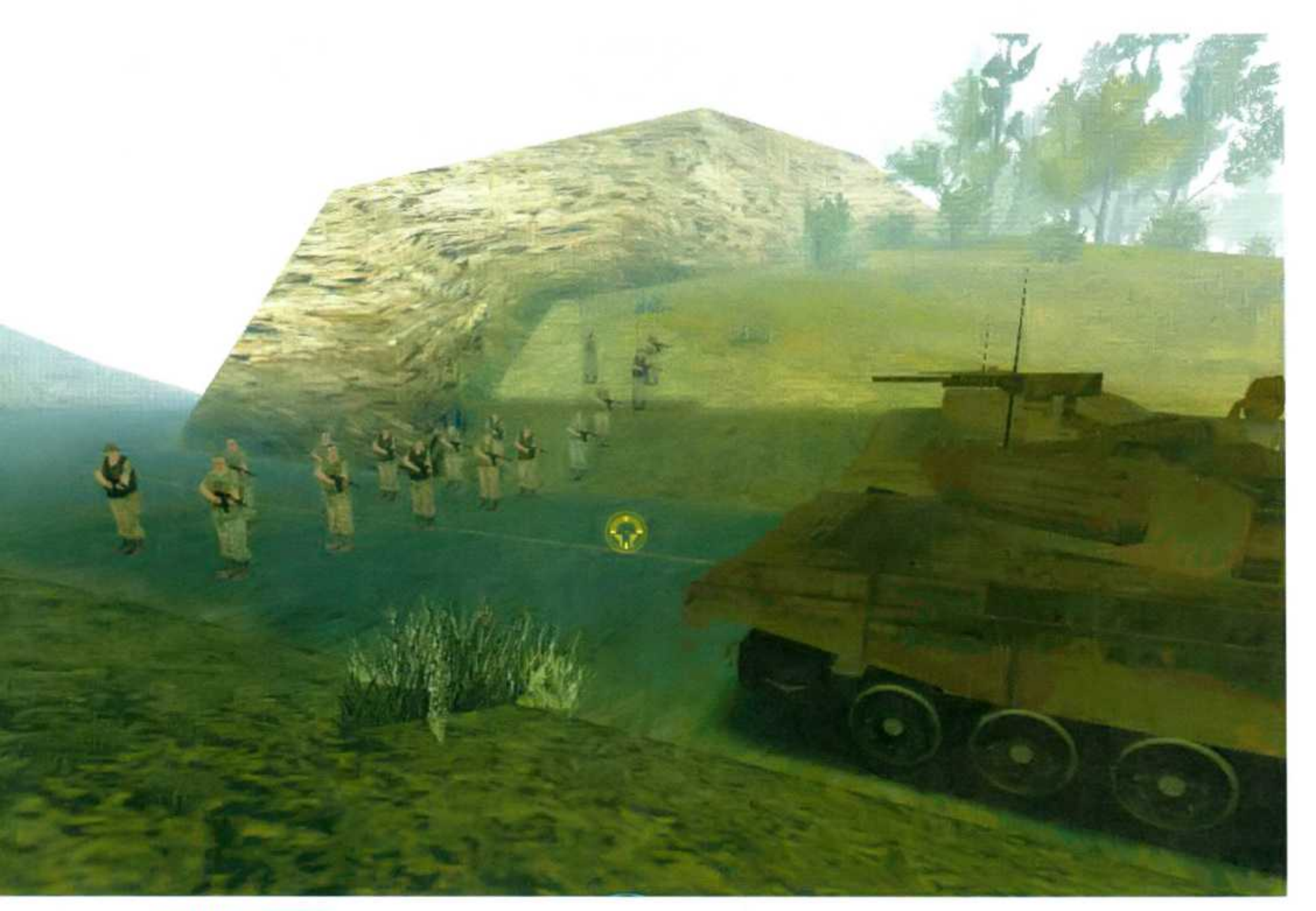
PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



DUMM WIE BROT
Wenn Sie die gegnerische KI ausschalten, bleiben die Gegner auf der Stelle stehen.

Loch Ness

Das Adventure um Nessie hat eine besonders schwierige Stelle zu bieten. In einem Laboratorium müssen Sie Schwarzpulver herstellen. Geben Sie dazu 50 Gramm Salpeter in einen Mörser, dann 75 Gramm fein gemahlene Holzkohle. Vermischen Sie den Salpeter mit der Holzkohle und addieren Sie 35 Gramm Schwefel. Jetzt müssen Sie mischen. Dynamit stellen Sie wie folgt her: Füllen Sie 120 ml Salpetersäure in ein Becherglas und geben 80 ml Schwefelsäure hinzu. Nun lassen Sie 30 Tropfen Glycerin in das Glas tropfen und füllen das Gemisch in ein mit destilliertem Wasser gefülltes Becherglas. Schöpfen Sie jetzt das Nitroglycerin am Boden des Becherglases ab und mischen das Nitroglycerin mit Sägemehl. REDAKTION

Ghost Recon

Zu den Cheats der letzten Ausgabe gesellen sich weitere Schummelcodes, die Ihnen den Kampf erleichtern sollen. Um diese einzugeben, müssen Sie die Enter-Taste auf dem Zahlenblock drücken, um die Konsole aufzurufen.

Cheat	Wirkung
Teleport x y z	Beamt zum Koordinatenpunkt x y z
God	Besondere Wirkung
Boom	Bildschirm wackelt
ToggleShowPerfCounters	Performance-Anzeige ein- oder ausschalten
ToggleShowFrameRate	Framerate-Anzeige ein- oder ausschalten
ToggleShowTotalStats	Statistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowLevelStats	Levelstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowActorStats	Spielerstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowInterfaceStats	Interface-Statistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowEffectsStats	Auswirkungsstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowTextureMemoryStats	Texturspeicherstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowSystemMemoryStats	Systemspeicherstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleAI	KI ein- oder ausschalten
Quit	Ghost Recon beenden

REDAKTION

Cossacks European Wars

Übernehmen Sie feindliche Bauern, denn so können Sie alles aus dieser Völkergruppe bauen.

Bauen Sie eine weite Stadtmauer um Ihre Stadt oder Ihr Dorf. Ebenfalls wichtig ist, dass Sie eine Armee hinter dem Stadttor postieren, so dass der Gegner Sie nicht erblicken kann. Bauen Sie relativ schnell ein Rathaus, dann eine Schmiede, eine Mühle, eine Kaserne und dann eine Universität. Lassen Sie drei Bauern das Gebiet erkunden und bilden Sie ausschließlich die Pikeniere hoch aus. Erstellen Sie 36 Pikeniere und schicken Sie diese dann zu dem von den Bauern entdeckten gegnerischen Dorf. Dieses greifen Sie mit einer Reihenformation und der Unterstützung eines Offiziers an.

REDAKTION

New York Race

Folgende Cheats helfen Ihnen, den New-York-Renner zu bewältigen:

Cheat	Wirkung
NIKITA	Bonus-Autos
BIGWOLF	Alle Autos im Anfänger-Modus
OELITA	Alle Autos im Profi-Modus
POOLWOOL	Alle Autos im Experten-Modus
YXINYEDO	Alle Schwierigkeiten und Tracks freischalten
SHALEA	Unbegrenzte Energie

REDAKTION

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Drücken Sie während des Spiels Enter und geben Sie die folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
SIMONSAYS	Simon spielen
FORCESIGHT	Kein Nebel
FORCEEXPLORE	Mappe aufdecken
FORCEBUILD	Schnelles Bauen
FORCEORE	1.000 Ore hinzufügen
FORCECARBON	1.000 Carbon hinzufügen
FORCENOVA	1.000 Nova hinzufügen
FORCEFOOD	1.000 Futter hinzufügen
DARKSIDEx	Gegner x (1-8)
TARKIN	Alle Gegner vernichten
SKYWALKER	Gewinnen

REDAKTION

Jack Orlando Director's Cut

Die Abenteuer von Jack Orlando gibt es jetzt als Budget-Version. So kommen Sie auf das Hafengelände: Nehmen Sie das Fünf-Cent-Stück an sich und erkunden Sie die zwei Kneipen. In der einen sitzt ein unfreundlicher Mann, den Sie nicht beachten müssen. In der anderen Kneipe macht sich ein durstiger Matrose über eine Mahlzeit her. Der Wirt rückt nur Bier heraus, wenn Sie es bezahlen können. Nehmen Sie dafür das Geldstück. Anstatt das Bier selbst zu trinken, schenken Sie es dem Matrosen, der Ihnen dafür ein Stück Wurst überreicht. In einer Seitenstraße treffen Sie anschlie-

ßend einen Obdachlosen, der sich an einer Flasche Rum festhält, diese aber nicht abgeben will. Den Hund besänftigen Sie mit der Wurst, wodurch der Weg zur Blechschere frei wird. Nehmen Sie die Schere, damit Sie das Vorhängeschloss am Hafentor knacken können. Zudem benötigen Sie eine Dose Schmieröl, da das Tor klemmt. Die Dose steht in der Gasse. Statt nach dem Ölen des Tors das Hafengelände zu betreten, gehen Sie noch einmal in die Gasse, in der der Obdachlose inzwischen schlummert. Nun können Sie den Rum mitnehmen. Schleichen Sie sich ins Hafengelände, doch seien Sie vorsichtig! Der Nachtwächter darf Sie nicht erblicken. REDAKTION

FIFA 2002

Wenn Sie im Ballbesitz sind, drücken Sie ESCAPE, klicken auf „Mannschaftsauswahl" und wählen die gegnerische Mannschaft. Drücken Sie nun zweimal ESCAPE, so dass Sie wieder im Spiel sind. Nun halten Sie Q gedrückt, drücken ESCAPE und lassen Q wieder los. Klicken Sie wieder auf „Mannschaftsauswahl", wählen Sie Ihre Mannschaft und gehen Sie zurück ins Spiel. Nun rennt der Torwart Ihren Spielern bis zur nächsten Halbzeit hinterher, wenn Ihre Mannschaft im Ballbesitz ist. REDAKTION

Indiana Jones 5: Der Turm von Babel

Gerade sind die PC-Abenteuer von Indy in geballter Form als Compilation erschienen. Für Teil 5 gibt es einige interessante Cheats. Drücken Sie F10, um die Konsole zu öffnen und die Cheats einzugeben. Bestätigen Sie diese dann mit ENTER.

Cheat	Wirkung
taklit_marion on	God-Mode ein/aus
urgon_elsa	Waffen und Munition
azerim_ sophia	Medizin
Makemeapirate	Indy wird zu Guybrush aus Monkey Island 3
nub_willie	Hinweise ohne Punkteabzüge
framerate	Framerate anzeigen
polys	Anzahl der Polygone anzeigen
endcredit	Zeigt die Programmierer
fixme	Indy verschwindet, wenn er in der Grafik hängen bleibt
memdump	Man kann in der Datei memdump.txt alles einstellen
coords	Koordinaten von Indy
Version	Zeigt die Version an
Mem	Speicherbelegung anzeigen
Realhard	Macht das Spiel schwerer
cheesell	Zeigt ein Foto der Crew

REDAKTION

Stronghold

Zum Ende des Spiels, vor allem in den Wolf-Missionen, wird die eigene Burg in kurzen Abständen von sehr starken Verbänden angegriffen. Wer hier Probleme hat, kann sich mit folgendem einfachen, aber sehr effektiven Trick behelfen:

Heben Sie an der Sammelstelle des Gegners (durch das Schild gekennzeichnet) weiträumig Pechgräben aus und verbinden Sie diese miteinander. Besonders in Wäldern sind die Pechgräben effektiv. Errichten Sie in einiger Entfernung einen Turm, der mit einem Bogenschützen besetzt wird. Vergessen Sie aber nicht die Kohlepfanne. Achtung: Steht der Turm zu weit im gegnerischen Gebiet, wird er automatisch zerstört, sobald die gegnerischen Truppen das Schlachtfeld betreten. Hier müssen Sie ein wenig herumprobieren, um die optimale Entfernung zu finden. Andernfalls ist es auch möglich, einen Pechgraben als „Lunte" zu verwenden, der sich in der Nähe des eigenen Turms befindet und mit dem Pechfeld verbunden wird. Hier ist allerdings perfektes Timing gefragt. Sonst hat bereits ein großer Teil der Feinde die Falle passiert, bevor alle Gräben in Brand stehen. Mit etwas Glück ist es möglich, die letzten Missionen zu bestehen, ohne dass ein einziger Gegner Ihre Burg erreicht. Die verbleibenden Kontrahenten sollten für Ihre Bodentruppen kein Problem mehr darstellen. MANUEL ECK

Casino Tycoon

So stehen Sie in **Casino Tycoon** nicht mit leeren Händen da: Im Verzeichnis „Casino Tycoon\Data\Objects\" öffnen Sie die Datei „Globals.ini" und suchen folgenden Eintrag: „StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level: 20000.0". Ändern Sie ihn in „StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level: 9990000.0". Auf diese Weise können Sie auch die Gehälter und Grundstückspreise ändern.

Gothic

Aller Anfang ist schwer, vor allem bei **Gothic**. So kommen Sie schnell zu etwas Erz: Gehen Sie im Sumpflager zur Schmiede und brechen dort die Truhe mit der Kombination 1 links, 2 rechts, 3 links auf. Darin finden Sie Rohstahl, Klingen, Äxte und Crawlerzangen. Aus dem Rohstahl und den Klingen können Sie in der Schmiede ganze 43 Schwerter schmieden, die Sie anschließend für über 2.000 Erz verkaufen können. Das Gleiche können Sie auch im „Al-



VERWANDLUNG Wenn Sie keine Lust mehr haben, ständig nur Indy auf den Rücken zu starren, können Sie sich auch Guybrush Threepwood herbeicheaten.

ten Lager" wiederholen und so noch mehr Erz verdienen. REDAKTION

Mit einem kleinen Trick können Sie die Barriere, die das Gefängnis umgibt, überwinden und in die Außengebiete gelangen. Das funktioniert sogar, ohne dass Sie Energie verlieren. Für diesen Ausflug müssen Sie lediglich eine Rüstung Ihr Eigen nennen, die Sie während dieser Aktion tragen. Begeben Sie sich in das Sumpflager und dort zu dem Sumpfkraut-Erntegebiet. Suchen Sie den Novizen Viran und gehen Sie zu dem Baum auf der rechten Seite. Ihr Alter Ego müsste jetzt von einem blauen Schleier umgeben sein. Wenn Sie bei dem Baum angekommen sind, zuckt ein Blitz auf Sie herab. Dieser trifft Sie zwar, aber schleudert Sie nicht zurück, da Sie im Wasser stehen. Durchqueren Sie dann das Gewässer und steigen Sie auf der anderen Seite wieder heraus. Willkommen in der Freiheit. DANIEL HOSINNER

Harry Potter und der Stein der Weisen

Endlich schwingt der Zauber-Azubi Harry Potter nun auch auf dem heimischen PC seinen Zauberstab. Damit es sich nicht schnell ausgezaubert hat, können Sie während des Spiels folgende Codes eingeben:

Code	Wirkung
HarryDebugModeOn	Debug-Modus
HarryGetsFullHealth	Volle Gesundheit
HarrySuperJump	Super-Sprung
HarryNormalJump	Normaler Sprung

REDAKTION

Comanche 4

Auch der beste Hubschrauberpilot hat mit so mancher Mission seine Schwierigkeiten. Mit diesem Cheat können Sie sich aussuchen, welche Mission Sie spielen möchten. Geben Sie einfach „Wolfblitz" als Pilotennamen an und sämtliche Missionen sind frei verfügbar. REDAKTION

Anstoß 3

Anstoß 3 ist gerade mit **Anstoß Action** im Doppelpack erschienen. Um im Managerteil zu Geld und Ehre zu gelangen, gibt es einige Tipps:

Verpflichten Sie in der Winterpause Jugend- und Amateurspieler mit einer Vertragslänge von einem Jahr, der fixen Ablöse von 200.000.000 Mark und der Option für Sie auf Verlängerung des Vertrages. Schon bald melden sich Vereine, da der Vertrag des Spielers am Ende der Saison ausläuft. Im Optionsmenü schalten Sie die Option „Termine nächste Woche anzeigen" an und ziehen die Option des Spielers auf Verlängerung, sobald dieser von einem Verein umworben wird. Aus den Verhandlungen ziehen Sie sich schnell zurück und der Spieler wird für die fixe Ablösesumme den Verein verlassen. Ein Trick, den Top-Scorer des Gegners zu verunsichern, gibt es auch: Machen Sie dem Spieler vor der Partie gegen Sie ein Angebot mit dem höchstmöglichen Gehalt. Wenn Sie anschließend zur finalen Verhandlung schreiten, brechen Sie diese einfach ab und der Spieler ist im nächsten Spiel völlig verunsichert. Das funktioniert nicht bei fixen Ablösesummen.

Die vier besten Trainingslager sind folgende:
Trainingscamp Jakutzk und Lhasa in Tibet, Christchurch in Neuseeland und Faro an der Algarve. Um an noch mehr Geld zu kommen, können Sie im Spiel auf die Option Neueinstieg gehen und so viele Spieler wie möglich erstellen. Wenn einer von diesen dann ein Angebot bekommt, wählen Sie einen reichen Verein aus. In der nächsten Woche spenden Sie einfach Geld auf das Konto Ihres „richtigen" Charakters. Vor der Auf- und Abwertung soll-

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 10 und 50 Euro. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesandten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

te man die besten Jugendspieler für vier Wochen im Kader aufnehmen. So nehmen sie an den Auf- und Abwertungen teil und gehen nach vier Wochen zurück in die Jugend. Die neu erworbene Stärke bleibt erhalten.

REDAKTION

Die Sims

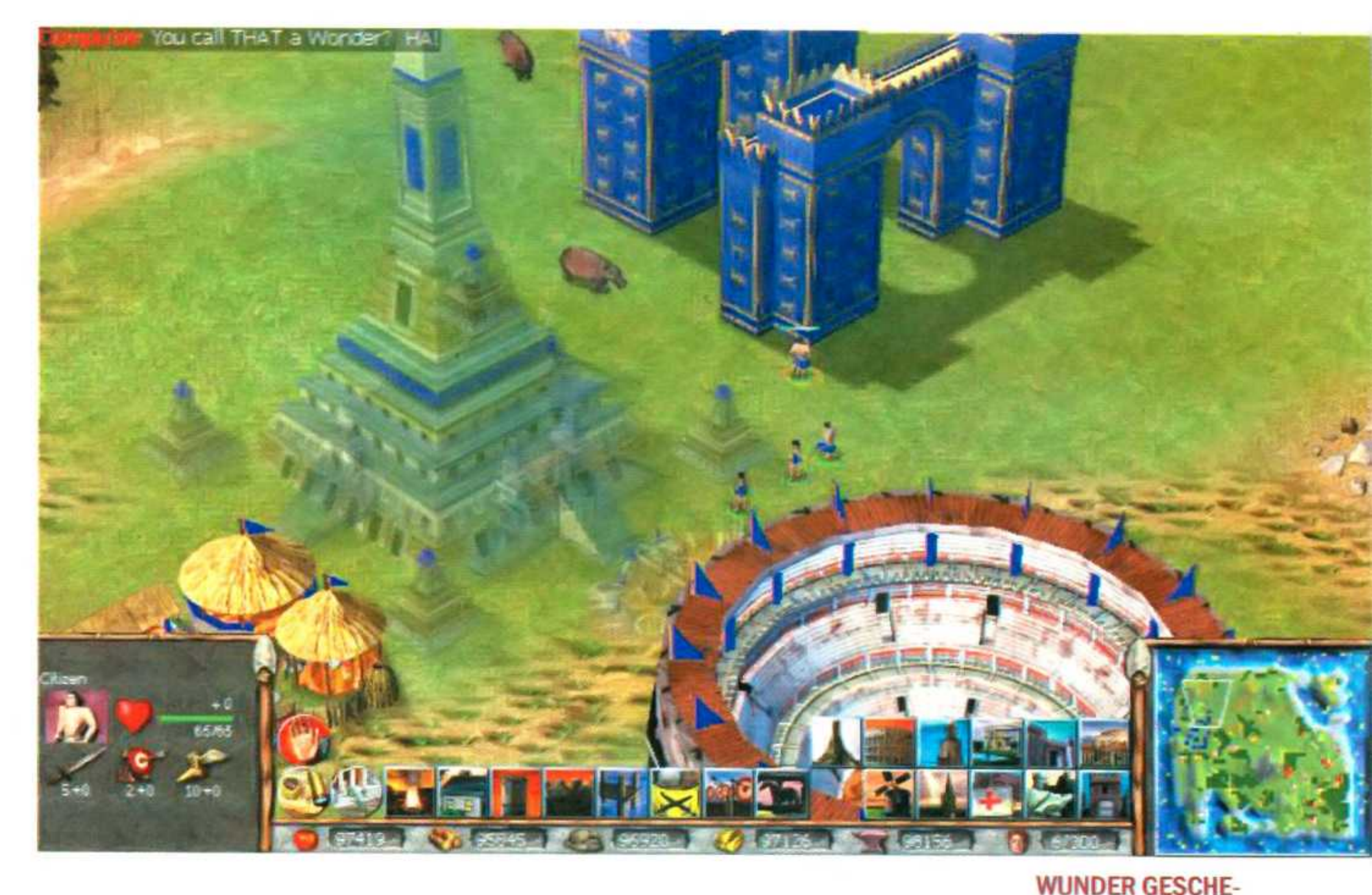
Auch bei **Die Sims** wirken Cheats oft Wunder:

Drücken Sie während des Spiels die Tastenkombination STRG-ALT-SHIFT-C (manchmal muss man die ALT-Taste auch weglassen) und geben Sie folgende Cheats ein:

Klapaucius	1.000 Geldeinheiten (englische Version)
Rosebud	1.000 Geldeinheiten (deutsche Version)
set_hour #	Setzt die Tageszeit auf Stunde # (1-24)
set_speed #	Ändert die Spielgeschwindigkeit auf # (-1.000 bis +1.000)
map_edit on/off	Karte kann verändert werden
interests	Ändert die Interessen und die Persönlichkeit der Sims
autonomy #	Stellt die Selbstständigkeit ein (1-100)
grow_grass #	Gras wächst # (1-150)
tile_info on/off	Zeigt Infos an
water_tool	Macht das Heim zur Insel
log_mask	Protokolliert alle Ereignisse
route_balloons on/off	Spieleinleitung an/aus
move_objects	Jedes Objekt kann bewegt werden
sweep on/off	Zeigt die Zeiteinheit des Spiels
edit_char	Öffnet den Charaktererstellungsbildschirm
death_omatic	Ausgewählter Sim stirbt
draw_routes on/off	Zeigt den Weg des ausgewählten Sims an
rotation (0-3)	Dreht die Kamera
visitor_control	Besucher können per Tastatur gesteuert werden
!;	Letzten Cheat wiederholen

Wenn Sie den Cheat „map_edit on" eingeben, können Sie Ihr Grundstück vergrößern. Klicken Sie nun auf das Feld, auf dem der Mülleimer steht, und geben Sie „map_edit off" ein. Dann gehen Sie in den Kauf- oder Baumodus und stellen den Mülleimer in das Haus. Nun müssen Sie nie wieder den Müll rausbringen. Achtung: Sollten Sie das Haus wieder abreißen wollen, müssen Sie zuvor den Mülleimer an den richtigen Platz stellen und den Cheat rückgängig machen. Alarmanlagen installieren Sie am besten draußen neben der Haus- oder Verandatür. Dann schlagen sie nämlich schon Alarm, wenn sich der Dieb in der Nähe Ihres Hauses befindet.

REDAKTION



WUNDER GESCHEHEN Mit den folgenden Cheats können Sie kurz nach dem Start schon alle Wunder bauen.

Starship Troopers

Benutzen Sie niemals eine einzige Waffe allein. Versuchen Sie, immer die Waffentypen mit der geringeren Reichweite nach vorne zu stellen, so kann jeder Trooper seine Fähigkeiten voll ausschöpfen. Da die Trooper mit jedem getöteten „Bug" Extra-Punkte bekommen, ist es auch ratsam, ab und zu einen kleinen Trupp von vier Kämpfern rauszuschicken, so dass Sie Ihre Punktzahl erhöhen können. Achtung: Schicken Sie nie einen einzigen Trooper ins Ungewisse, um ein Gebiet zu erkunden, denn das ist meist sein Todesurteil. Benutzen Sie immer die verschiedenen Suits, damit Ihre Leute ausreichend geschützt sind. Im Kampf gegen die Bugs ist die F4-Formation die beste. Die folgenden Waffen sind gegen die einzelnen Bugs am effektivsten:

Warrior	Smartrifles und PRSM Lightrifles
Hopper Bug	PRSM Lightrifles
Tanker	Raketenwerfer
Splitter	PRSM Lightrifles, Raketenwerfer auf Distanz
Chamäleon	PRSM Lightrifles oder Psi-Kräfte
Plasma Bugs	Raketenwerfer (2x Schuss), Nuke Launcher (1x Schuss)

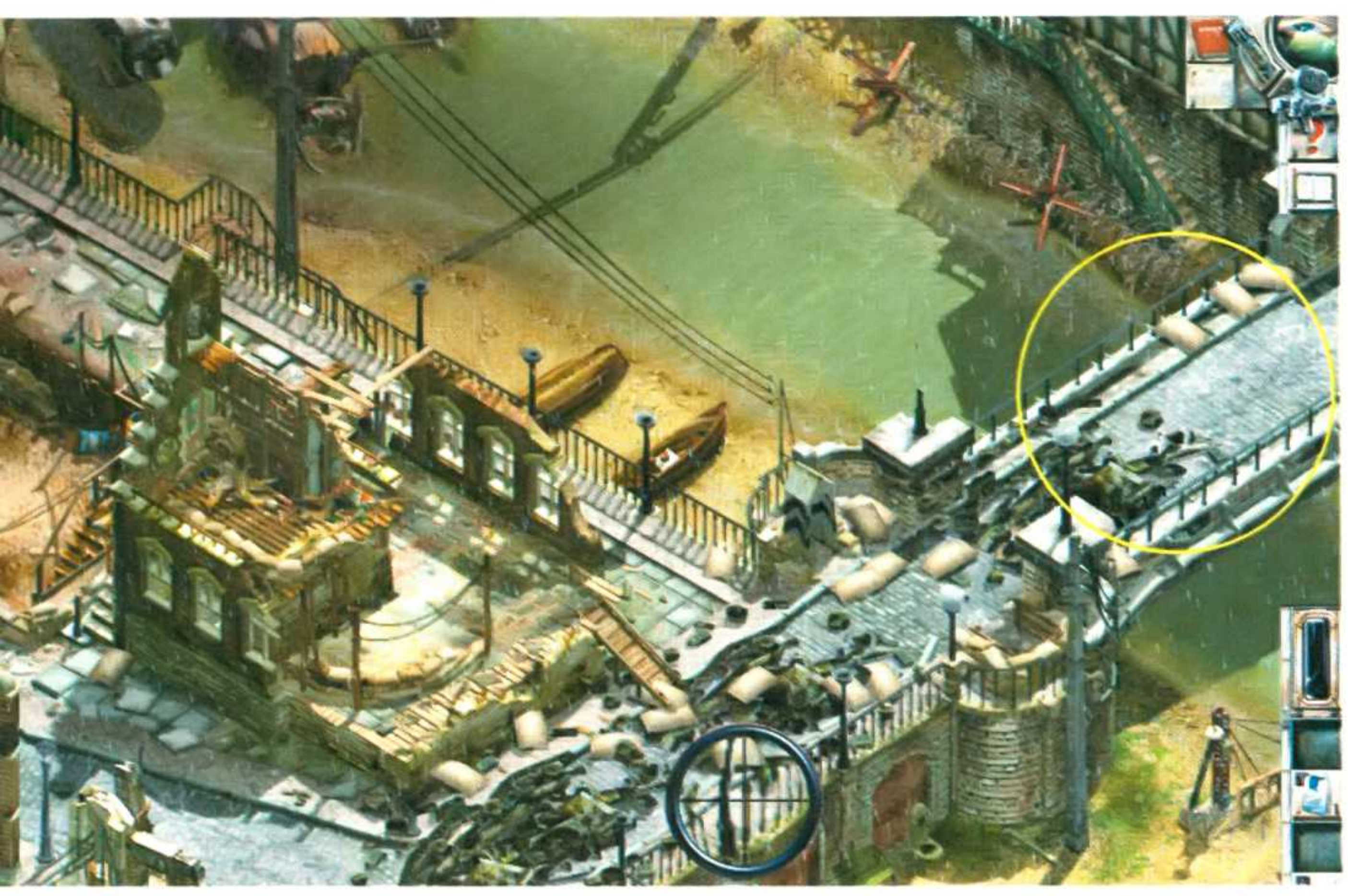
REDAKTION

Empire Earth

Diese Cheats funktionieren ausschließlich bei den per Zufall generierten Missionen. Drücken Sie während des Spiels Enter und geben Sie dann folgende Cheats in das Textfeld ein:

Cheat	Wirkung
my name is methos	Ressourcen bei 100.000 Einheiten, Karte komplett aufgedeckt
all you base are belong to us	Ressourcen bei 100.000 Einheiten
boston food sucks	+1.000 Nahrung
you said wood	+1.000 Holz
creatine	+1.000 Eisen
rock&roll	+1.000 Steine
atm	+1.000 Gold
i have the power	Maximale Magie/Power
the quotable patella	Alle Einheiten aufrüsten
brainstorm	Schneller bauen
display cheat	Alle Cheats anzeigen
asus drivers	Karte aufdecken
columbus	Fische und Tiere sichtbar
somebody set up us the bomb	Spiel gewonnen





SPRENGFALLE Legen Sie die Sprengbomben auf der Brücke ab und zünden Sie die Bomben, sobald ein Panzer drüberfährt.

ahhhcool	Spiel verloren
headshot	Alle Objekte werden von der Karte entfernt
the big dig	Alle Ressourcen werden auf 0 gesetzt
boston rent	Gold = 0
uh, smoke?	Holz = 0
slimfast	Nahrung = 0

REDAKTION

Commandos 2

Bonusmission 8: Der Soldat James Smith

Diese Mission lässt sich mit einem kleinen Trick relativ leicht lösen. Zwar ist diese Methode etwas zeitaufwendig, Sie verlieren dafür aber keinen Commando oder alliierten Soldaten. Und so geht's: Legen Sie die drei erbeuteten Sprengbomben entweder vor oder auf die Brücke und zünden Sie diese jeweils, wenn ein Panzer darüberfährt. Auf diese Weise können Sie drei der vier Panzer ausschalten. Ziehen Sie sich mit allen Einheiten in den Funkraum zurück, aus dem Private Smith das Hauptquartier angefunkt hat, und versetzen Sie alle Alliierten in Verteidigungsbereitschaft. Wenn die deutschen Soldaten dann die Leiter hinuntersteigen, so werden diese aus dem Hinterhalt erschossen. Wenn die feindlichen Soldaten zu Beginn der Invasion durch das Haus laufen, feuert der Green Beret ein paar Schüsse mit der Pistole ab. Dadurch werden die Gegner auf den Keller aufmerksam und steigen der Reihe nach die Leiter hinunter. Auf diese Weise lassen sich die meisten Gegner ausschalten. Am Ende schaut der Pionier aus dem Fenster und erledigt von dort aus den letzten Panzer mit der Panzerfaust, um die Mission erfolgreich zu beenden.

CHRISTOPH QUERNHEIM

Alone in the Dark 4

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie eine neue Verknüpfung zur Datei ALONE4.EXE anlegen. Nun müssen Sie die rechte Maustaste drücken, die Eigenschaften auswählen und die Zielzeile verändern. Am Ende müssen Sie das Wort „wizardmaster" eingefügen. (z. B. C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster). Jetzt starten Sie das Spiel, gehen ins Inventory und das Cheat-Menü erscheint.

REDAKTION

Die Pandora-Akte

So kommen Sie in den geheimen Raum der Programmierer:

Betreten Sie am neunten Tag die Kartenkammer der Mayas. Benutzen Sie das Messer mit der oberen Decke und kratzen Sie damit anschließend im Auge des gemalten Mannes an der Wand. Jetzt befinden Sie sich im Geheimraum der Programmierer. Dort müssen Sie auf die Gesichter der Programmierer klicken, die daraufhin einen Spruch aufsagen. Wenn man anschließend das Fenster anklickt, hört man den Satz „Use the cash on the blue void" rückwärts gesprochen. Über den Köpfen der Programmierer ist ein blauer Fleck zu sehen, auf den Sie das Geld anwenden müssen, um den Geheimraum wieder zu verlassen.

REDAKTION

Achterbahn-Designer

Nachdem Sie eine Achterbahn fertig gestellt haben, sollten Sie auf den Kommentar achten. Daraus können Sie oft entnehmen, was zu tun ist, um eine Auszeichnung zu bekommen. Wenn Sie in allen Missionen den Gold-Status erhalten, bekommen Sie einen Bonus-Auftrag. Bauen Sie immer mehr, als verlangt wird, um eine bessere Bewertung zu erhalten. Beim Konstruieren von Achterbahnen sollten Sie sich nicht zu viel Zeit lassen. Bei der Bewertung der Achterbahn spielt nämlich auch der Zeitfaktor eine Rolle. Um herauszufinden, an welcher Stelle eine Achterbahn für Gäste ungeeignet ist, machen Sie eine Testfahrt und achten dabei auf die rechte Anzeige. Ist diese im roten Bereich, sind Ihre Fahrgäste an dieser Stelle zu hohen G-Kräften ausgesetzt. Am Anfang einer Fahrt sollte die Achterbahn steil nach unten gehen, um Tempo zu gewinnen. Der Übergang in die Horizontale muss aber sanft sein.

REDAKTION

Druuna

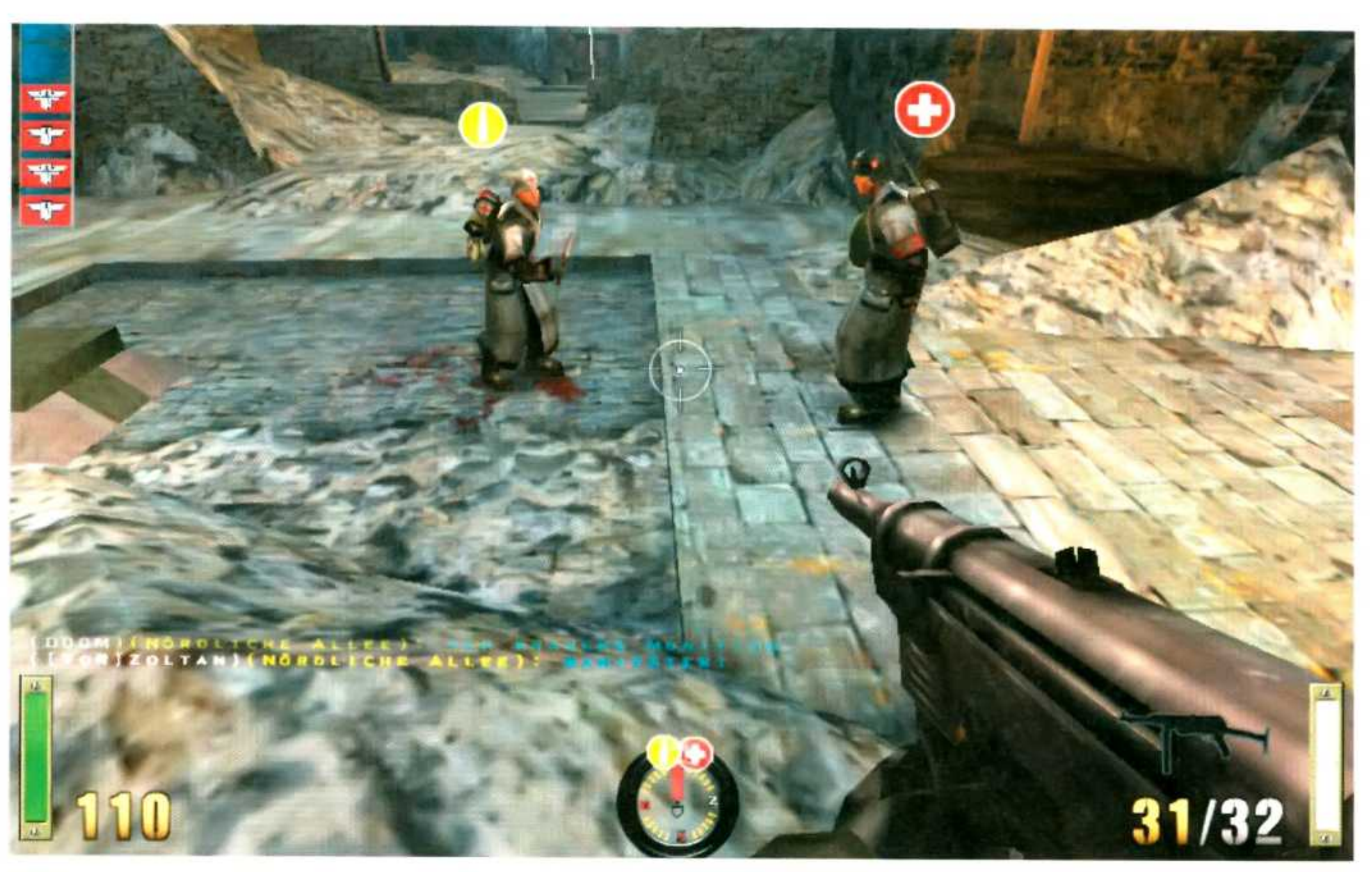
Bei den Eingabefeldern gehen Sie zum Feld ganz links und tragen folgende Cheats ein. Mit der linken und rechten Pfeiltaste können Sie die Buchstaben wechseln. Mit Enter scrollen Sie durch das Alphabet. Anschließend gehen Sie auf „Confirm" und drücken auf Enter. Wenn Sie die Cheats richtig eingegeben haben, ertönt ein Bestätigungs-Sound.

CHEATON	Cheat-Modus aktivieren
DRUUNA0	Normales Outfit
DRUUNA1	Nackt
DRUUNA2	Boots
DRUUNA3	Lara-Croft-Outfit
DRUUNA4	Wonderwoman-Outfit
DRUUNA5	Spiderman-Outfit
MEMOK	Memories freischalten
OGGOK	Inventar auffüllen
LUCEOK	Level aufhellen
ABRHAM21	Alle Karten

REDAKTION

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Ob als Sanitäter, Leutnant, Ingenieur oder gemeiner Soldat: Mit unseren Multiplayer-Tipps sind Sie Ihren Widersachern gegenüber klar im Vorteil.



TAUSCHHANDEL
Die Icons über den Köpfen der beiden Spieler zeigen an, was sie benötigen. Auf dem Kompass können Sie sehen, wo sich diese Spieler befinden.

Allgemeine Tipps

Wie verständige ich mich mit meinen Teamkollegen?

Dafür stehen Ihnen die Sprachbefehle zur Verfügung. Wenn Sie die Taste V drücken, öffnet sich ein Menü, aus dem Sie den gewünschten Befehl aussuchen können. Dass dies keine reine Spielerei ist, zeigt die Option, den Sanitäter oder nach Munition zu rufen. Nachdem Sie Ihre Forderung gestellt haben, erscheint das entsprechende Symbol über Ihrem Kopf. So weiß jeder, was Sie wollen. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, Ihren Teamkollegen zu sagen, was sie tun sollen. Da es auf die Dauer zu langwierig ist, sich durch die Menüs zu hangeln, sollten Sie Tasten mit Funksprüchen belegen (siehe Kasten „Tastenbelegung").

Wozu benötige ich einen Kompass?

Der Kompass ist ein äußerst hilfreiches Utensil. Abgesehen von der Himmelsrichtung können Sie die Richtung ablesen, in der sich das nächste Ziel befindet. Wenn ein Kamerad Munition oder einen Sanitäter benötigt, sehen Sie die Richtung ebenfalls als kleines Symbol auf dem Radar. Gerade für die Spieler, die sich noch nicht mit den Raumbezeichnungen auskennen, fällt somit das Orten der Mitspieler wesentlich einfacher.

Wann setze ich die Sprintfunktion ein?

Sparen Sie die Sprintfunktion für Situationen, bei denen Sie flüchten müssen. Bei der Karte „Beach" ist die Sprint-Funktion besonders hilfreich, wenn Sie als Alliierter zur Festungsmauer sprinten. So verringern Sie die Wahrscheinlichkeit, vom feindlichen Sperrfeuer erwischt zu werden.

Welche Klasse soll ich spielen?

Bevor Sie sich für eine der Klassen entscheiden, sollten Sie überprüfen, welche der Waffengattungen unterbesetzt sind. Wenn also kein Sanitäter in Ihrer Gruppe ist, übernehmen Sie die Aufgabe. Es ist wichtig, dass jede Klasse mindestens einmal besetzt ist. Selbst wenn es nichts zu sprengen gibt, kann der Ingenieur die taktisch wichtigen MGs wieder instand setzen.

Wie viel Munitions- und Erste-Hilfe-Päckchen kann ich einsammeln?

Verbandspäckchen werden nur bei Bedarf aufgesammelt. Anders verhält es sich bei der Munition. Diese wird auch dann eingesammelt, wenn die maximale Munitionskapazität bereits erreicht ist. Dies ist natürlich besonders ärgerlich für Teamkollegen, die nur noch ein paar Schuss im Magazin haben. Laufen Sie also nur über Munitionspäckchen, wenn Sie diese auch benötigen.

Kann ich die Päckchen der Gegner einsammeln?

Wenn der Gegner Munition oder Erst-Hilfe-Päckchen abwirft, können Sie diese ebenfalls einsammeln. Überlegen Sie sich deshalb genau, wo Sie Ihre eigenen Pakete hinwerfen. Denn was Sie können, kann der Gegner auch.

Wie erreiche ich höher gelegene Bereiche?

Hocken Sie sich hin und lassen Sie einen Kollegen auf Ihren Rücken hüpfen. Dieser muss dann springen, damit Sie aufstehen und ebenfalls springen können. Wenn Sie und Ihr Partner gleichzeitig herumhopsen, gelangen Sie auf Kisten, die Sie alleine nicht erreichen würden. So kommen Sie beispielsweise über die Mauer in Beach Invasion.

Welche Waffe setze ich gegen Bunkeranlagen ein?

Besonders gefährlich sind die Bunkeranlagen, in denen sich Maschinengewehre befinden. Die beste Waffe ist die Panzerfaust, da Sie damit auf große Entfernung in die Öffnung des Bunkers schießen können. Wenn sich allerdings kein Panzerfaustschütze in Ihren Reihen befindet, muss sich ein Soldat anschleichen und eine Granate in den Bunker schmeißen. Dadurch erledigen Sie nicht nur die MG-Schützen, sondern demolieren auch die Maschinengewehre.

Wie setze ich besonders wirksam Artillerie- und Luftunterstützung ein?

Die mächtigste Waffe des Leutnants ist seine Fähigkeit, gezielte Unterstützung anzufordern. Der Bomberangriff hat eine recht kurze Reichweite, richtet jedoch sofort immensen Schaden an. Die Bomben fallen grundsätzlich quer zur Wurfrichtung des Leutnants. Werfen Sie also Ihre Zielmarke nach Norden, fallen die Bomben von West nach Ost – die Markierung ist dabei der Mittelpunkt dieser Linie. Die Artillerie schlägt mehrmals um einen Punkt herum ein, den der Leutnant per Fernglas angibt. Vorteil: Für einige Sekunden steht der





INCOMING Der Leutnant kann einen Luftschlag befehlen. Gegner in diesem Gebiet haben dann nichts zu lachen.

anvisierte Punkt unter mörderischem Beschuss. Nachteil: Es dauert einige Zeit, bis die Artillerie einschlägt. Die Artillerieunterstützung eignet sich hauptsächlich, um Truppenkonzentrationen zu zerschlagen oder den Vormarsch des Gegners zu stören. Wichtig: Selbst in Bunkern ist man vor Artilleriefeuer nicht sicher. Auf der populären Karte Beach Invasion wirkt der Granatbeschuss selbst in den Bunkeranlagen tödlich.

Wie optimiere ich meine Trefferquote?

Wie auch im Einzelspieler-Modus nimmt die Streuung der Geschosse zu, je länger Sie die Feuertaste drücken. Auf kurze Distanz können Sie ruhig draufhalten. Auf große Distanz jedoch sollten Sie Einzelfeuer schießen, da die erste Kugel immer trifft. Die stationären Maschinengewehre entwickeln bei Dauerfeuer ein großes Mündungsfeuer, das die Sicht auf das Ziel beeinträchtigt. Auch hier bieten sich kurze Feuerstöße an, um das MG in den Feuerpausen neu auf das Ziel auszurichten.

Wie führe ich meine Gegner in die Irre?

Legen Sie bei einer Einrichtung, die Sie beschützen müssen, einen Sprengsatz. Durch die folgende Explosion nimmt die Einrichtung keinen Schaden. Der Gegner ist allerdings verunsichert, ob das ein Sprengsatz der eigenen Mannschaft ist oder nicht. Entweder entschärft er den Sprengstoff und Sie können ihn dabei ausschalten oder er legt seinen Sprengstoff und geht eventuell bei der Explosion Ihrer Ladung drauf.

Warum hilft mir kein Sani?

Tun Sie Ihrem Sanitäter den Gefallen und laufen Sie nicht in der Gegend herum, nachdem Sie ihn gerufen haben. Häufig kommt es vor, dass der Sanitäter hinter einem Verwundeten herläuft und ihn nicht heilen kann, weil dieser nicht stehen bleibt oder sich umdreht.

Was sind Sekundärziele?

Um eine Mission zu gewinnen, brauchen Sie nur primäre Missionsziele zu erfüllen. Die anderen Ziele dienen entweder zum Punkten oder als Hilfestellung beim Angriff auf das Hauptziel. Wenn Sie zum Beispiel eine Fahne auf der Mitte der Karte erobern, erscheint der Nachschub an dieser Stelle und nicht in der Basis. Das bedeutet, dass Sie die Angriffe in kürzeren Intervallen ausführen können, da die Strecke zum Ziel kürzer ist. In einigen Missionen können Sie auch einen Durchgang frei sprengen, hinter dem sich eine Abkürzung befindet. Ausnahme: Auch wenn die Sprengung des Walls in Beach Invasion als Primärziel deklariert ist, lässt sich die Runde auch gewinnen, indem nur die Dokumente übermittelt werden. Dies geht natürlich nur, wenn Sie per „Räuberleiter" in die Basis eingedrungen sind.

Wie mache ich Sprengstoff schneller scharf?

Wenn sich zwei oder mehr Ingenieure über ein Bündel Sprengstoff hermachen, kann es schneller scharfgemacht beziehungsweise entschärft werden.

Was mache ich gegen die Stacheldrahtsperren?

Die Stacheldrahtsperren sollten Sie gleich zu Beginn der Mission mit einer Granate zerstören. Dadurch haben Sie häufig Zugang zu einer Abkürzung und können ungehindert zum Gegner laufen, ohne dabei an den lästigen Zäunen hängen zu bleiben.

Die verschiedenen Klassen

Soldat:

Der Soldat ist der vielseitigste Kämpfer. Er hat als einziger Zugriff auf das Scharfschützengewehr, den Flammenwerfer, die Panzerfaust und die „Giftspritze". Bedenken Sie aber, dass Sie mit den größeren Waffen wesentlich langsamer laufen. Nehmen Sie deshalb zum Sprinten die Pistole in die Hand, damit Sie schneller vorwärts kommen.

Ingenieur:

Diese Sprengstoffexperten werden vor allem dann benötigt, wenn es darum geht, einen Durchgang frei zu sprengen oder eine Einrichtung der Gegner in die Luft zu jagen. Das macht er mithilfe einiger Dynamitstangen, die nach dem Platzieren noch mit einer Zange scharfgemacht werden müssen. Mit der Zange kann er außerdem defekte Maschinengewehre reparieren. Der Mechaniker kann die meisten Granaten tragen. Im Übrigen ist er auch der einzige, der Sprengladungen entschärfen kann. Oft scheitert eine Mission daran, dass Dynamit nicht entschärft wird, weil kein Sprengmeister zur Hand ist.

Sanitäter:

Der Sanitäter kann Erste-Hilfe-Pakete abwerfen und Tote zum Leben erwecken. Das macht er mittels einer Spritze, die er dem gefallenen Soldaten verpasst. Die Munition des Sanitäters ist sehr knapp bemessen. Lassen Sie sich deshalb vom Leutnant mit Munition versorgen. Postieren Sie sich als Sani an strategisch wichtigen Stellen und achten Sie auf den Gesundheitszustand Ihrer Mitstreiter. Wenn einer Ihrer Kameraden ein MG bedient, stellen Sie sich dahinter und werfen Sie Erste-Hilfe-Pakete in seinen Rücken. Achten Sie auch auf die Übersicht am oberen Bildschirmrand. Dort sehen Sie den Aufenthaltsort und den Gesundheitszustand Ihrer Mitstreiter. Der Gesundheitszustand des Sanitäters regeneriert sich automatisch und erreicht maximal 123 Prozent.

Leutnant:

Der Leutnant ist für den Nachschub an Munition und generell zur Unterstützung der Teammit-

glieder zuständig. Den Artillerieangriff löst der Leutnant aus, indem er durch das Fernglas ein Ziel anpeilt und die Feuertaste drückt. Nach kurzer Zeit deckt die Ari dieses Gebiet mit Geschossen ein. Der Vorteil dabei ist, dass Sie diesen Angriff aus sicherer Entfernung führen können. Für einen Luftangriff muss der Leutnant eine Rauchgranate werfen. Wenn Sie den Leutnant spielen, sollten Sie den Sanitäter gleich zu Beginn der Runde mit Munition versorgen.

Waffen & Ausrüstung

Messer



Anmerkung: Das Messer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn es Ihnen gelingt, sich von hinten an einen Gegner heranzuschleichen. Wenn das Messersymbol erscheint, verursacht diese Waffe 100 Schadenspunkte. Bis auf einen komplett gesunden Sanitäter reicht das für jeden Gegner. Besonders gegen Maschinengewehr-Schützen ist diese Attacke hilfreich.

Pistole - Browning (Alliierte)



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 8 Schuss
Schussgenauigkeit: Ungenau
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Waffe sollten Sie nur dann einsetzen, wenn die Munition für die anderen Waffen erschöpft ist.

Pistole - P08 (Achsenmacht)



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 8 Schuss
Schussgenauigkeit: Ungenau
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Waffe sollten Sie nur dann einsetzen, wenn die Munition für die anderen Waffen erschöpft ist.

MP-40



Feuerrate: Hoch
Magazinkapazität: 32 Schuss
Schussgenauigkeit: Auf kurze Distanz sehr genau
Schaden: 14 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Maschinenpistole eignet sich durch die hohe Feuerrate besonders für den Nahkampf.

Thompson



Feuerrate: Mittel
Magazinkapazität: 30 Schuss
Schussgenauigkeit: Weniger Streuung als die MP-40
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Aufgrund der höheren Trefferquote und dem angerichteten Schaden ist die Thompson der MP-40 vorzuziehen.

Sten



Feuerrate: Hoch
Magazinkapazität: 32 Schuss
Schussgenauigkeit: Niedrig
Schaden: 14 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Durch den Schalldämpfer hat diese Waffe kein Mündungsfeuer, das Sie verraten könnte. Leider überhitzt die Waffe sehr schnell und kann dann kurze Zeit nicht feuern.

Scharfschützengewehr



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 10 Schuss
Schussgenauigkeit: Sehr hoch
Schaden: 80 Punkte bei Körpertreffer, Kopftreffer: immer tödlich
Anmerkung: Die ideale Waffe, um dem Team bei einem Angriff Feuerschutz zu geben. Wenn der Gegner merkt, dass ein Scharfschütze in der Nähe ist, ist er meist damit beschäftigt, dessen Aufenthaltsort herauszufinden, so dass er weniger auf die restlichen Angreifer achtet.

Giftspritze



Feuerrate: Sehr hoch
Magazinkapazität: 500 Schuss
Schussgenauigkeit: Sehr ungenau
Schaden: 20 Punkte bei Körpertreffer, 20 bei Kopftreffern
Anmerkung: Lediglich der erste Schuss aus dieser Waffe trifft auf größere Entfernung den angepeilten Punkt. Deshalb sollten Sie diese nur für Häuserkampf und kurze Distanz einsetzen. Während einer Feuerpause sollten Sie in kurzen Abständen die linke Maustaste antippen. Dadurch bleiben die Rohre in ständiger Bewegung und Sie können im Notfall schneller das Feuer eröffnen. Vorsicht: Auch diese Waffe blockiert, wenn sie überhitzt.

Panzerfaust



Feuerrate: Sehr niedrig
Magazinkapazität: 1 Schuss
Schussgenauigkeit: -
Schaden: Direkte Treffer sind tödlich. Ansonsten hängt es von der Entfernung des Opfers zur Explosion ab. Der Sprengradius beträgt circa fünf Meter.
Anmerkung: Aufgrund der langen „Nachladezeit" sollten Sie diese Waffe nur auf große Distanz einsetzen, damit Sie sich zum Nachladen in Sicherheit bringen können.

Flammenwerfer



Feuerrate: Konstanter Strahl
Tankkapazität: 200 Einheiten
Schussgenauigkeit: -
Schaden: Kontinuierlich, da der Gegner Feuer fängt
Anmerkung: Wenn Sie diese Waffe während des Laufens einsetzen, sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht zu nahe an ein Hindernis oder Gegner herantreten. Sonst schlägt das Feuer zurück und Sie brennen selbst. Beachten Sie außerdem, dass der Flammenwerfer nur eine geringe Schussreichweite hat. Werden Sie von einem Flammenwerfer getroffen, heißt die Devise: Immer in Bewegung bleiben – so nehmen Sie weniger Schaden.

Granaten



Jede Klasse verfügt über eine bestimmte Anzahl Granaten. Nachdem Sie die Granate entsichert haben, müssen Sie auf das klickende Geräusch achten. Beim fünften Ticken explodiert die Granate. Wenn Sie einen Gegner in der unmittelbaren Umgebung treffen wollen, sollten Sie mindestens drei Mal das Ticken abwarten, bevor Sie die Granate werfen. Würden Sie die Granate direkt nach dem Entsichern werfen, hätte der Gegner genügend Zeit, zu flüchten.

R

Punktesystem

Suizid: -3 Punkte
Suizid durch Sturz oder Stacheldraht: -1 Punkt
Teamkill: -1 Punkt
Erledigter Gegner: 1 Punkt
Sichern eines Sammelpunkts: 1 Punkt
Teamkollegen wiederbeleben: 2 Punkte (Sanitäter)
Zerstören eines Missionsziels: 10 Punkte (Ingenieur)

Tastenbelegung

Sie können jede Funktion im Spiel einer Taste zuweisen. Besonders interessant hierbei ist es, die diversen Funksprüche schneller zugänglich zu machen. Hierfür müssen Sie die Datei wolfconfig_ mp.cfg im Verzeichnis \main bearbeiten. Vorsicht: Machen Sie sich vorsichtshalber eine Sicherheitskopie. Zum Bearbeiten können Sie einen normalen Texteditor verwenden. In der Datei finden Sie eine Menge „bind"-Befehle. Wer mehr über dieses Thema wissen möchte, kann sich auf einer der vielen Fanseiten kundig machen. Wir zeigen Ihnen hier nur, wie Sie die Sprachbefehle zuordnen. Fügen Sie für jeden Befehl eine neue Zeile ein. Achten Sie darauf, dass die Taste noch frei ist. Wenn Sie Tasten belegen möchten, von denen Sie nicht wissen, wie sie heißen, gehen Sie wie folgt vor: Belegen Sie eine Funktion innerhalb des Spiels mit der Taste (zum Beispiel „vorwärts" auf die Cursor-Links-Taste im Ziffernblock). Jetzt sehen Sie in der wolfconfig_mp.cfg die Belegung. In diesem Beispiel steht dort: bind KP_LEFTARROW „+forward". Sie wissen nun also, dass die Cursor-Links-Taste KP_LEFTARROW heißt.

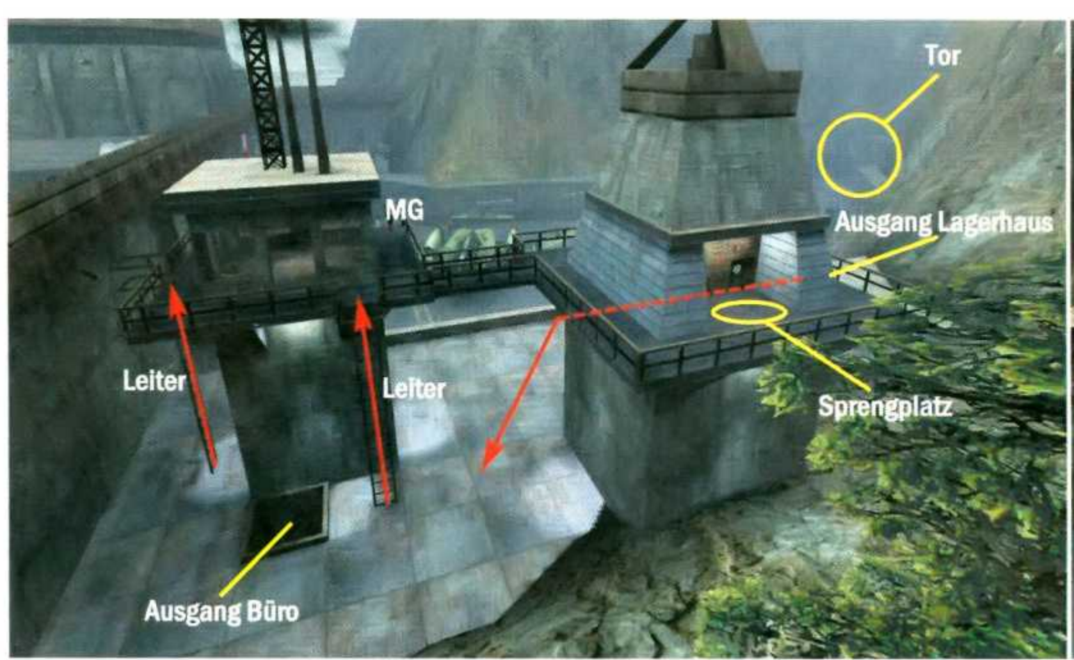
NACHRICHT
Anstatt das umständliche Nachrichtenmenü einzusetzen, können Sie auch Kurzbefehle programmieren.

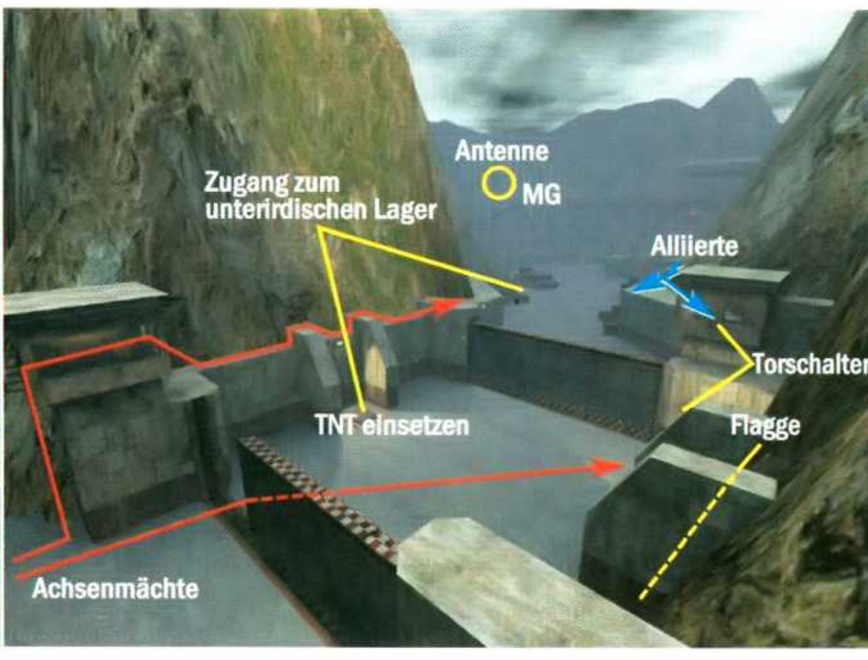


Tastenkürzel

Mit „vsay" werden globale Chatbefehle gegeben, vsay_team sind reine Teambefehle. Suchen Sie sich aus der Liste den jeweiligen Befehl aus und fügen ihn in der wolfconfig_mp.cfg ein. Das X steht für die Taste, die Sie belegen möchten. Beispiel: bind m „vsay_team NeedAmmo". Wenn Sie im Spiel nun die Taste „m" drücken, wird sofort der Funkspruch „Need Ammo" abgesetzt.

Eingabe	Menüeintrag im Spiel
Statements/Kommentare	
bind x „vsay_team pathcleared"	Weg frei
bind x „vsay_team enemyweak"	Feind ist angeschlagen
bind x „vsay_team allclear"	Alles klar
bind x „vsay_team incoming"	Achtung
bind x „vsay_team fireinthehole"	Achtung, Vorsicht
bind x „vsay_team ondefense"	Ich verteidige
bind x „vsay_team onoffense"	Greife an
bind x „vsay_team takingfire"	Unter Beschuss
Requests/Bitten	
bind x „vsay_team medic"	Sanitäter
bind x „vsay_team needammo"	Munition
bind x „vsay_team needbackup"	Ich brauche Unterstützung
bind x „vsay_team needengineer"	Ich brauche einen Ingenieur
bind x „vsay_team coverme"	Gib mir jemand Deckung
bind x „vsay_team holdfire"	Nicht schießen
bind x „vsay_team whereto"	Wohin
Commands/Befehle	
bind x „vsay_team followme"	Folge mir
bind x „vsay_team letsgo"	Und los
bind x „vsay_team move"	Bewegung
bind x „vsay_team clearpath"	Räumt den Weg
bind x „vsay_team defendobjective"	Verteidige unser Ziel
bind x „vsay_team disarmdynamite"	Entschärfe das Dynamit
Talk/Unterhaltung	
bind x „vsay_team affirmative"	Ja
bind x „vsay_team negative"	Nein
bind x „vsay_team thanks"	Danke
bind x „vsay_team welcome"	Gern geschehen
bind x „vsay_team sorry"	Entschuldigung
Global	
bind x „vsay affirmative"	Ja
bind x „vsay negative"	Nein
bind x „vsay enemyweak"	Feind ist angeschlagen
bind x „vsay hi"	Hi
bind x „vsay bye"	Tschüss
bind x „vsay greatshot"	Toller Schuss
bind x „vsay cheer"	Jubeln
bind x „vsay thanks"	Danke
bind x „vsay welcome"	Gern geschehen
bind x „vsay oops"	Uups
bind x „vsay sorry"	Entschuldigung
bind x „vsay holdyourfire"	Nicht schießen
bind x „vsay goodgame"	Gutes Spiel
Function/Funktion	
bind x „vsay_team IamEngineer"	
bind x „vsay_team IamMedic"	
bind x „vsay_team IamLieutenant"	
bind x „vsay_team IamSoldier"	





MP_Assault

Spieltyp: WolfMP
Spielerzahl: wenigstens 8

Ziel

In dieser Mission müssen die Achsenmächte einen Funkturm der Alliierten in die Luft jagen. Das Spiel ist dann beendet, wenn die Achsenmächte den Turm sprengen oder die Alliierten die Sprengung bis zum Ablauf der Spielzeit verhindern.

Beschreibung

Die Karte ist schlauchförmig aufgebaut und durch ein Doppeltor mit Wachtürmen geteilt. An den Enden der Karte befindet sich jeweils eine Basis. Zwischen den beiden Toren ist eine Luke, die einen Zugang zum unterirdischen Lagerhaus verschließt. Diese kann aber mit einem Bündel Dynamit geöffnet werden.

Taktische Tipps (beide Seiten)

Die Achsenmächte können nur dann siegen, wenn Sie mindestens einen Ingenieur im Team haben. Dieser muss durch seine Teamkollegen beschützt werden, da das Lagerhaus reichlich Verstecke für den Gegner und damit für Hinterhalte bietet. Im Team der Alliierten sollte spätestens nach dem Durchbruch der Achsenmächte durch die Lagerhaustür ein Ingenieur dem Team beitreten. Dieser kann gegebenenfalls einen Sprengsatz entschärfen, den die Achsenmächte am Turm gelegt haben.

Die Alliierten

Die Alliierten haben bei dieser Karte ein leichtes Spiel, wenn die Spieler im Team agieren und ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen den Klassen herrscht. Halten Sie die beiden Hauptzugangswege zum Turm im Auge, und es kann Ihnen nichts passieren. Schicken Sie auch einige Männer zu den Toren, um die Achsenmächte an der Sprengung des Kanals zu hindern. Sie werden es zwar nicht gänzlich verhindern können, halten aber den Gegner einige Zeit auf Trab. Wenn die Gegner in den unterirdischen Gang hinabklettern, können Sie sie auf halbem Wege zur Lagerhaustür aufhalten, wenn Sie durch die Luke auf Ihrer Seite des Tors hinabsteigen. Das MG auf dem Turm sollten Sie mit einem Leutnant besetzen. Dieser kann zwischendurch durch das Fernglas sehen, wo sich der Gegner aufhält und ihnen mit dem MG einheizen oder einen Artillerieschlag zwischen die Tore befehlen. Achten Sie aber darauf, dass sich niemand aus dem eigenen Team dort aufhält. Die Scharfschützen müssen den Bereich zwischen den Toren und dem Funkturm im Auge behalten. Die Soldaten achten währenddessen darauf, dass keine Gegner durch das unterirdische Lagerhaus oder das Büro zum Sprengplatz gelangt. Falls doch ein Gegner unbeschadet über den Platz gelangt, achten Sie auch auf die Leiter, die Sie nach dem Start hinaufklettern können. Sonst fällt Ihnen der Gegner in den Rücken. Von Ihrer Seite aus können Sie auch auf die Mauer gelangen. Bei Ihrem Starpunkt befindet sich eine Leiter, die in ein Büro führt. Öffnen Sie die Tür und springen Sie auf die Mauer. Diese führt bis zu den beiden Toren.

Die Achsenmächte

Das erste Ziel ist die Flagge zwischen den beiden Toren. Wenn Sie diese eingenommen haben, erscheint der Nachschub an dieser Stelle und Sie ersparen sich den langen Weg von der Basis. Während Sie die Flagge hissen, sollte sich schon ein Ingenieur an die Sprengung des Tunneleingangs machen. Achten Sie aber auf eventuelle Luft- oder Artillerieangriffe, die der Gegner startet. Ein paar Scharfschützen müssen das Gebiet um die Tore sichern, damit der Ingenieur in Ruhe arbeiten kann. Besonders auf den Mauern und im Wachturm auf der alliierten Seite verschanzen sich gerne einige Heckenschützen. Stürmen Sie anschließend mit einem Ingenieur und ein paar Mann Verstärkung in den Kanal und sprengen Sie die Lagerhaustür. Wenn Sie dem Gang weiter folgen, gelangen Sie zu einem Ausgang unter dem Funkturm. Während dieser Attacke kann das restliche Team vom Tor her angreifen, um den Gegner abzulenken. Der Ingenieur muss dann die Leiter hinaufklettern und einen Sprengsatz am Turm platzieren.

MP_Depot

Spieltyp: WolfMP
Spielerzahl: wenigstens 8

Ziel

Dies ist die einzige Karte, in der beide Parteien eine Einrichtung beschützen müssen. Das Spiel ist erst vorbei, wenn entweder die Flak der Achsenmächte oder das Hauptquartier der Alliierten gesprengt wurde.

Beschreibung

Die Karte ist grob in zwei Seiten unterteilt. Die Achsenmächte starten in einem Kohledepot, die Alliierten in einem Verladebahnhof. Es gibt zwei Wege zwischen den Lagern. Ein Weg führt durch die Güterzüge, der andere durch ein unterirdisches Tunnelsystem.

Sprengbare Tore

Um einen weiteren Weg zum Gegner frei zu machen, kann von jeder Partei ein Tor gesprengt werden. Zwischen den Toren kann eine Flagge erobert werden. Nachschub kann nun auch hier erscheinen. Der Clou an den Toren: Solange nur eins der Gatter gesprengt wurde, kann man zwar zum Gegner vorstoßen – der Feind kann den Durchgang jedoch nicht benutzen.

Der Tunnel

Der Tunnel ist über Fahrstuhlschächte auf beiden Seiten erreichbar. In der Mitte befindet sich noch ein Zugang mitten im Kohlehof.

Taktische Tipps (beide Seiten)

Da es hier für keine Seite eine feste Rolle gibt, ist Teamplay noch wichtiger als sonst. Jedes Team sollte über wenigstens zwei Ingenieure verfügen – einen zum Angriff und einen, um eventuell gelegtes Dynamit zu entschärfen. Die Alliierten haben auf dieser Karte einen taktischen Vorteil: Das Hauptquartier ist nur von einer Seite zu erreichen und der Bahnhof lässt sich exzellent verteidigen.

Die Alliierten (Defensive)

Rings um die Züge können Scharfschützen auf Dächern in Position gehen. Die höher gelegenen Ruinen auf der Nord-Seite sind nur über den Fahrstuhlschacht erreichbar. Zum Fahrstuhl kommen Sie, indem Sie am Ende von Zug 1 nach links abbiegen. Alternativ kommen Sie auch durch das Lagerhaus dorthin. Natürlich ist es sinnvoll, das MG im Zug zu besetzen. Vorsicht: Im Fahrstuhlschacht befindet sich auch der Zugang zum Tunnel. Das heißt: Achsentrupps können in geschlossenen Räumen durch das Lagerhaus direkt zum Hauptquartier gelangen. Das MG kann diesen Bereich nicht einsehen!

Die Alliierten (Offensive)

Neben den offensichtlichen Wegen gibt es einige sehr gute Schleichwege zur Flak. Im Tunnel, den Sie über den Fahrstuhlschacht erreichen, gelangen Sie bis tief in die gegnerische Basis. Nehmen Sie die Leiter ganz am Ende des Tunnels. Sie kommen in einer Art Werkstatt heraus. Jetzt die Treppe nach oben. Wenn Sie der Treppe bis zum Ende folgen, kommen Sie direkt an der Flak heraus. Besser ist es jedoch, auf halber Höhe in der Fahrstuhlkabine über die Kisten an eine Leiter zu springen. Dort kommen Sie in den Maschinenraum des Aufzugs. Hier oben ist ein Gitterfenster und ein weiterer Schacht. Durch das Fenster lassen sich Gegner leicht erledigen – der Schacht bringt Sie in die Nähe der Flak.

Die Achsenmächte (Defensive)

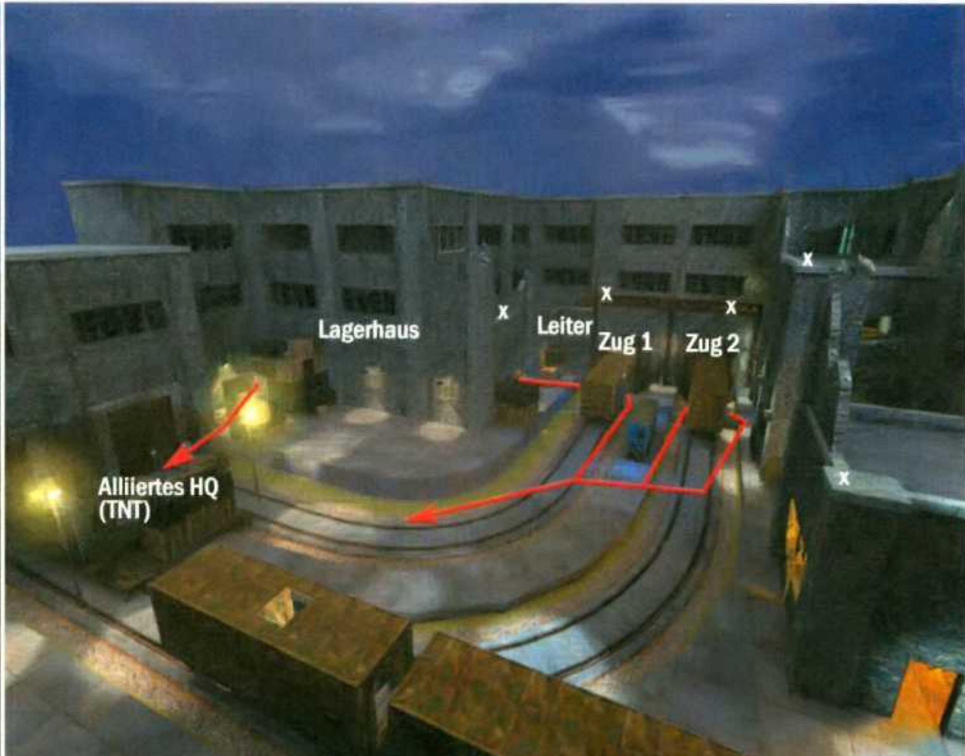
Der Tunnel wird leider allzu oft von den Achsenmächten vernachlässigt. Hier müssen unbedingt einige Soldaten den Gegner aufhalten. Außerdem sollten Sie unbedingt auf den Ausgang am Fahrstuhl achten. Wenn Sie im Kohlespeicher starten, können Sie einen besonders guten Trick verwenden: Verlassen Sie das Gebäude durch die Tür und nicht durch den Schacht. Sie kommen nun auf die Rohrbrücke. Von hier haben Sie ein gutes Blickfeld nach unten. Außerdem können Sie in kürzester Zeit direkt zur Flak gelangen. Dafür müssen Sie nur dem gestrichelten Weg auf der Abbildung folgen. So können Sie gegnerischen Ingenieuren auflauern. Am Besten ist es natürlich, wenn Sie hier oben als Ingenieur spielen – so können Sie im Notfall das Dynamit entschärfen.

Die Achsenmächte (Offensive)

Angriffe in kleinen Gruppen sind hier wenig wirksam. Da die Ausgänge der Züge sehr gut verteidigt werden können, sollten Sie mit einem Stoßtrupp über das Lagerhaus vorstoßen. So müssen Sie nur einen kurzen Weg unter freiem Himmel zurücklegen und befinden sich obendrein außerhalb der MG-Reichweite.

LARS THEUNE





B

Battle Realms

Egal, ob Sie für den guten Drachen oder die böse Schlange kämpfen: Ubi Softs neuer Strategiehit erfordert hohes taktisches Geschick. Unsere Komplettlösung gibt Ihnen daher alles Wichtige mit auf den Weg, um als siegreicher Clanfürst hervorzugehen.



VERKETTUNG
An diesem Beispiel sehen Sie eine optimierte Trainingskette für Bogenschützen und Drachenkrieger. Die Hütten „schicken" die Bauern direkt ins Trainingslager.

Für eine Hand voll Reis

Was ist beim Reisanbau wichtig?

Bei der Rohstoffversorgung sollten Sie unbedingt auf kurze Wege achten. Errichten Sie immer in unmittelbarer Nähe der Ressourcenquelle eine Bauernhütte. Auf das Wässern können Sie in den meisten Missionen verzichten. Die Felder sind ergiebig genug und der Reis wächst schnell genug wieder nach. Sollte es einen Engpass geben, können Sie immer noch wässern. In der Regel genügt es, je drei bis vier Bauern zum Ernten und zum Wasserholen/Wässern einzusetzen. Wenn keine Wasserstelle in der Nähe eines Reisfeldes ist, sollten Sie nach Möglichkeit einen Brunnen in dessen Nähe errichten, um die Wege zu verkürzen.

Benötige ich mehrere Bauernhütten?

Auf jeden Fall. Sie erhöhen damit die maximale Ressourcenmenge, die Sie lagern können. Außerdem geht das Bevölkerungswachstum schneller vonstatten.

Ich kann keine Basis aufbauen – ständig werde ich angegriffen!

Ihr erstes Ziel in den meisten Missionen besteht darin, einen geeigneten Standort für Ihr Lager zu finden. Wenn Sie beim Erkunden der Karte in ein Gefecht verwickelt werden, weiß der Gegner schon, wo Sie sind, und Sie bekommen kein Bein auf den Boden. Starten Sie in so einem Fall lieber neu und benutzen Sie zunächst nur die Bauern für die Erkundung. Die Bauern können meistens in aller Ruhe ein Lager errichten, ohne dass sie angegriffen werden. Probieren Sie ruhig etwas mit den Entfernungen herum – so lange Sie sich weit genug vom Feind entfernt aufhalten, werden die Gegner nicht aufmerksam. Sie können so sogar direkt vor der Nase eines feindlichen Clans Gebäude errichten und Sie ersparen sich dadurch lange Anmarschwege Ihrer Truppen.

Soll ich mich auf den Bau einer Basis beschränken?

Nein – versuchen Sie, möglichst mehrere Standorte gleichzeitig zu besiedeln. Erstens kommen Sie viel schneller an die begehrten Ressourcen und zweitens verwirren Sie dadurch den Gegner, da er nicht genau den Hauptstandort ermitteln kann. Die gegnerische KI wird sich meistens auf einen Stützpunkt konzentrieren, so dass Sie in den anderen Basen in Ruhe weiter aufrüsten und wirtschaften können. Denken Sie nur immer daran, die Population zu steuern, indem Sie bei den Bauernhütten festlegen, wo genau Nachwuchs zur Welt kommen soll.

Wie optimiere ich den Truppenaufbau?

Sie können selbstständige Produktionsabläufe einrichten, indem Sie die gewünschten Gebäude auswählen und einen Rechtsklick auf das Zielgebäude machen. Beispiel: Wenn Sie ein Bauernhaus auswählen und einen Rechtsklick auf ein Dojo machen, laufen alle in dieser Hütte „geborenen" Bauern zum Dojo. Wählen Sie das Dojo und klicken auf den Übungsplatz, laufen Lanzenträger automatisch zum Fernkampftraining usw. Durch die Anlage solcher „Trainingsketten" sparen Sie eine Menge Zeit.

Trainieren der Militäreinheiten

Wie viele Militärgebäude benötige ich?

Versuchen Sie, im Laufe einer Mission mindestens je zwei Gebäude eines Typs zu errichten. So können Sie viel schneller Einheiten trainieren. Außerdem haben Sie so die Möglichkeit, in einem Gebäude die jeweiligen Einheiten zu trainieren, während Sie im zweiten Gebäude des gleichen Typs die Einheiten-Upgrades durchführen.

Auf welche Einheiten sollte ich setzen?

Versuchen Sie, eine gesunde Mischung aller Typen anzustreben. Lediglich die einfachen Lanzenträger oder Schwertkämpfer werden in den späteren Missionen immer ineffektiver. Wichtig ist, dass Sie immer eine Kombination aus Fern- und Nahkämpfern in einer Armee haben. In den späteren Missionen



FEUER FREI Mit dem Flammenschwert zerlegen Drachenkrieger im Nu Gebäude. Gleiches gilt für Bogenschützen mit Feuerpfeilen.

AN DIE FRONT Errichten Sie nach und nach vorgelagerte Basen (1 bis 3). So können Sie direkt in der Nähe des Gegners aufrüsten.

wird es immer wichtiger, verbesserte Einheiten zu besitzen. Bevor Sie also mit einer Kampftruppe losziehen, sollten Sie die diversen Upgrades, die ein Schrein oder ein Eisenladen bieten, auf jeden Fall durchgeführt haben.

EXTRATIPP: Für die „böse" Kampagne erwies sich die Kombination Räuber, Musketier und Bandit als sehr effektiv gegen den mächtigen Wolfsclan.

Kampferfahrung

Wie behalte ich im Kampf den Überblick?

Da die Gefechte in der Regel sehr hektisch ablaufen, empfehlen wir Ihnen, UNBEDINGT mit Hotkeys zu arbeiten. Gewöhnen Sie es sich an, immer die gleichen Tasten für die gleichen Einheiten zu belegen. Prägen Sie sich auch die Funktionstasten ein, mit denen Sie blitzschnell die Sonderfähigkeiten aktivieren können. Oft machen sich Ihre Truppen viel zu selbstständig – wenn Sie dies unterbinden wollen, müssen Sie immer die Funktion „Halt" (N-Taste) aktivieren. Erst dadurch wird es möglich, etwas Taktik und Übersicht ins Spiel zu bringen und zum Beispiel Fernkämpfer am gewünschten Ort stehen zu lassen. Im Kampagnenspiel hat es sich als vorteilhafter erwiesen, mit mehreren kleinen Gruppen zu agieren statt mit großen Verbänden. Stellen Sie immer Trupps aus ca. fünf bis sechs Einheiten zusammen und weisen Sie ihnen Hotkeys zu.

Wie gelange ich an die Yin-/Yang-Punkte?

Sobald Ihre Armee gerüstet ist, machen Sie erst einmal einige kurze Streifzüge, um kleinere Gefechte zu bestreiten. Die andere Variante ist: einfach einigeln und gegnerische Angriffe abwehren. Sammeln Sie dadurch die wertvollen Punkte und investieren Sie diese sofort in Verbesserungen. Sie sollten immer erst möglichst viele Verbesserungen erreicht haben, bevor Sie sich den Hauptzielen einer Mission widmen. In vielen Missionen werden Sie immer wieder an den gleichen Stellen vom Gegner angegriffen. Errichten Sie dort effektive Verteidigungen und sammeln Sie so Ihre Punkte.

Wie gelange ich schnell an Truppennachschub?

Wenn Sie herausgefunden haben, an welchen Stellen der Gegner eine Basis besitzt, sollten Sie Ihre Militärgebäude in deren Nähe verlegen. Errichten Sie quasi vor Ort eine neue Front, inklusive Bauernhütte. So können Sie direkt in der Nähe des anstehenden Kampfes Bauern produzieren und diese auch trainieren. Lassen Sie aber immer einige Krieger in Ihrem Hauptlager zurück, um sich verteidigen zu können. Türme spielen hierbei eine wichtige Rolle.

Wie minimiere ich meine Verluste?

Sobald Sie in der Lage sind, Geishas auszubilden, sollten Sie immer ein bis zwei davon in der kämpfenden Truppe haben. Lassen Sie nach einem Gefecht Ihre Truppen immer etwas ruhen – sie erholen sich nach einiger Zeit automatisch. Vergewissern Sie sich VOR einem geplanten Angriff immer,

B

dass der Energiebalken Ihrer Truppen (blau) gefüllt ist. Andernfalls können sie nicht auf ihre Spezialfähigkeiten zurückgreifen.

Die hohe Kunst des Kämpfens

Wie nutze ich das Gelände richtig aus?

Bei **Battle Realms** spielt das richtige Ausnutzen des Terrains eine große Rolle. Nehmen Sie sich Zeit, eine Karte zu erkunden, um Bergrücken, enge Täler und Ähnliches auszumachen. Sieg oder Niederlage entscheidet sich oft schon an der simplen Truppenaufstellung. Wenn möglich, lassen Sie Ihre Fernkämpfer erhöht Stellung beziehen und befehlen Sie ihnen, die Stellung auch zu halten. Nutzen Sie Nahkampfeinheiten, um gegnerischen Fernkämpfern schnell auf die Pelle zu rücken. Da der Gegner dies bei Ihnen auch versucht, müssen Ihre Nahkämpfer auch eine Schutzfunktion übernehmen, indem sie den Gegner daran hindern, Ihre Fernkämpfer zu erreichen. Wenn Sie an einer strategisch günstigen Stelle Position bezogen haben, können Sie mit einer schnellen Einheit gegnerische Truppen zu sich hinlocken und sie dann aufreiben. Wenn Sie noch die Möglichkeit haben, dort Türme zu errichten, bringt Ihnen das einen zusätzlichen taktischen Vorteil.

Anlocken gegnerischer Einheiten

Wenn die Rohstoffversorgung kein Problem mehr darstellt, können Sie auch bewusst Ablenkungsmanöver starten, indem Sie an verschiedenen Stellen der Karte einfach Bauernhütten oder andere Gebäude platzieren. Wenn gegnerische Truppen darauf stoßen, sind sie erst mal eine Weile beschäftigt, bis sie die Gebäude zerstört haben. Nutzen Sie die Zeit, um zum Beispiel die gegnerische Reisernte lahm zu legen.

Ablenken feindlicher Truppen

Verlassen Sie sich nicht immer auf das Prinzip „Erst einigeln, dann angreifen". Gerade wenn Sie den Drachenclan spielen, gibt es einige Missionen, die sich durch schnelles Angreifen leichter beenden lassen. Um das herauszufinden, sollten Sie einfach zu Beginn einer Mission erst einmal schnell die Karte erkunden. Wenn der Gegner ebenfalls mit wenigen Einheiten startet, haben Sie gute Chancen, ihm von Anfang an das Aufrüsten unmöglich zu machen.

Kenjis Schlangenweg

Die Entscheidung

Folgen Sie den Banditen zum Dorf und stürzen Sie sich auf die Bauern. Passen Sie dabei auf, dass Sie nicht umringt werden – die schwachen Bauern können Ihnen sonst doch gefährlich werden.

Mission 1: Otomos Bogenschützen besiegen

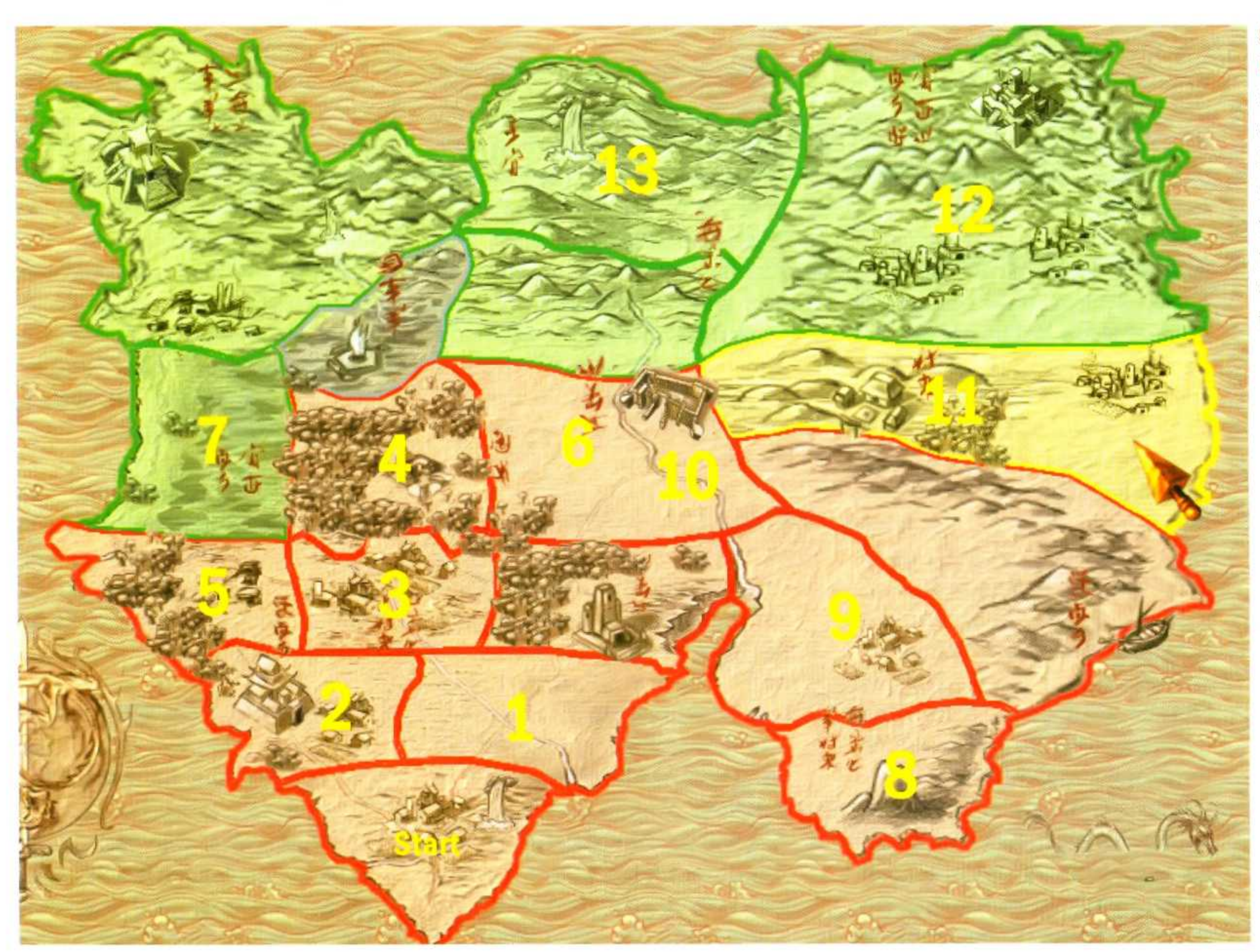
Bauen Sie schnell zwei Tavernen auf und trainieren Sie ca. 15 Schwertkämpfer – das genügt. Marschieren Sie nun mit Ihrer Truppe den Fluss nach Süden entlang – dort sollten Sie im Wäldchen erste Bogenschützen treffen. Auf der anderen Seite des Flusses lauern garstige Wölfe im Wald, die Sie ebenfalls abwehren müssen. In der Nähe des nordöstlichen Reisfeldes befindet sich ein kleines Lager von Otomo – machen Sie es dem Erdboden gleich. Durchkämmen Sie danach alle Waldgebiete, um weitere Bogenschützen aufzustöbern. Vergessen Sie auch nicht den Wald auf der Westseite, nördlich von Ihrem Startpunkt.

Mission 2: Shinjas Festung angreifen

Lassen Sie sich gleich am Startpunkt häuslich nieder und bauen



Die Lösung für den „guten" Weg des Drachenclans finden Sie in PDF-Form auf der Heft-CD.



SCHLACHTVERLAUF An einigen Stellen haben Sie die Wahl, welche Provinz Sie als Nächstes angreifen. Auf der Karte finden Sie den von uns gewählten Weg.



GNADENLOS Zerstören Sie feindliche Militärgebäude, um Nachschub zu unterbinden. Bogenschützen finden Sie meist an den markierten Stellen.



GESCHLEIFT Sobald Sie Shinjas Festung auf der Karte ausgemacht haben, stürzen Sie sich mit allen verfügbaren Einheiten darauf. Die Mission endet dann automatisch.

Sie alle Gebäude, um Banditen und Armbrustschützen zu trainieren. Sie müssen gar nicht erst groß die Karte erkunden. Shinjas Festung befindet sich nicht weit weg. Ganz im Norden befindet sich ein kleines Reisfeld – dort ist auch die Festung. Trainieren Sie in Ruhe Ihre Einheiten, bis Sie das Truppenmaximum erreicht haben, und ziehen Sie mit dem Heer in Richtung Festung. Lassen Sie die Banditen immer ein Stück vorgehen, sobald diese gegnerische Einheiten oder Gebäude erblicken, befehlen Sie den Banditen Halt und rücken mit den Armbrustschützen nach. So sollten Sie ohne große Verluste mit Shinja und seinen üblen Helfern fertig werden.

Mission 3: Uferstadt einnehmen

Folgen Sie dem Straßenverlauf und achten Sie auf Wölfe, die sich aus den Wäldern heraus auf Sie stürzen. Nach der kurzen Zwischensequenz errichten Sie Ihr Lager im Südwesten der Karte. Sammeln Sie schnell Reis, damit Sie die Bauernhütten in der Nähe der Reisfelder errichten können. Sobald Sie genügend Reis beisammen haben, verlegen Sie die Basis zum nordwestlichen Reisfeld – dort können Sie sich besser verteidigen. Trainieren Sie dann ca. 15 bis 20 Krieger, mit denen Sie über den Fluss in Richtung Osten marschieren. Besiegen Sie dort den Wolfsclan und errichten Sie auf dessen Ruinen ein zweites Lager, um vor Ort Militäreinheiten trainieren zu können. Zerstören Sie zuerst alle Bauernhütten und die Abwehrtürme des gegnerischen Clans. Marschieren Sie mit Ihren Truppen weiter die Straße entlang und zerstören Sie auf jeden Fall die Festung. Bei dem östlich gelegenen Reisfeld befinden sich in der Regel weitere Gebäude, die Sie zerstören müssen. Sollte die Mission immer noch nicht enden, überprüfen Sie, ob die Gegner in der Nähe des Turms am Startpunkt nicht noch ein Gebäude errichtet haben. Lassen Sie keinen Stein auf dem anderen.

Mission 4: Schwanenteich schützen

Eilen Sie schnell zum Badehaus der Geishas im Norden. Da die Angriffe aus mehreren Richtungen stattfinden, sollten Sie Ihre Gruppe aufteilen und links und rechts vom Badehaus postieren. Speichern Sie nach jedem erfolgreichen Gefecht ab und beobachten Sie genau die Minimap. Sollten Ihre Kämpfer ungünstig stehen, laden Sie den letzten Spielstand und gruppieren Sie Ihre Mannen neu.

Mission 5: Die Minenarbeiter des Wolfsclans

Schlagen Sie Ihr Lager am Fluss auf und errichten Sie schnellstmöglich drei Wachtürme. Sie sollten nach Norden zur Furt, nach Westen und Südwesten absichern. Setzen Sie vor allem auf die Ausbildung von Armbrustschützen und Banditen. Warten Sie erst einige Angriffe des Wolfsclans ab, um die Angriffsrichtung besser bestimmen zu können und vor allem um schon wertvolle Yin-Punkte zu sammeln, mit denen Sie Verbesserungen der Truppen durchführen können. Belassen Sie ca. fünf bis sechs Krieger im Lager und ziehen Sie mit dem Rest zunächst nach Südwesten aus. Gefährlich sind die Türme des Wolfsclans. Halten Sie sich nach Möglichkeit außerhalb deren Schussweite auf und setzen Sie Ihre Fernkämpfer ein, um die Türme zu zerstören. Bei der Kreuzung im Westteil der Karte sind gleich zwei dieser Türme und etliche Krieger stationiert. Ist diese Bedrohung beseitigt, können Sie den südwestlichen Turm Ihrer Basis abbauen und in der Nähe der Furt im Westen errichten. Bauen Sie dort auch ein zweites Lager auf. Nehmen Sie sich die Zeit, auch viele Pferde zu domestizieren – Ihre Kämpfer profitieren davon. Wenn Sie gerüstet sind, ziehen Sie sowohl die westliche als auch die östliche Straße gen Norden. Nördlich des Flusses finden Sie weitere Stützpunkte des Wolfsclans.

EXTRATIPP: Marschieren Sie schon recht früh mit einer Geisha in die südwestliche Kartenecke. Dort treffen Sie auf Budo, den Sie mithilfe der Geisha zum Verbündeten machen können.

Mission 6: Schlangenholm erobern

Nehmen Sie Ihre Truppe und eilen Sie mit ihr zum nordwestlichen Reisfeld. Der Lotusclan versucht zu Beginn, dort eine Basis zu errichten. Unterbinden Sie dies unter allen Umständen und etablieren Sie sich selber dort. Platzieren Sie

B

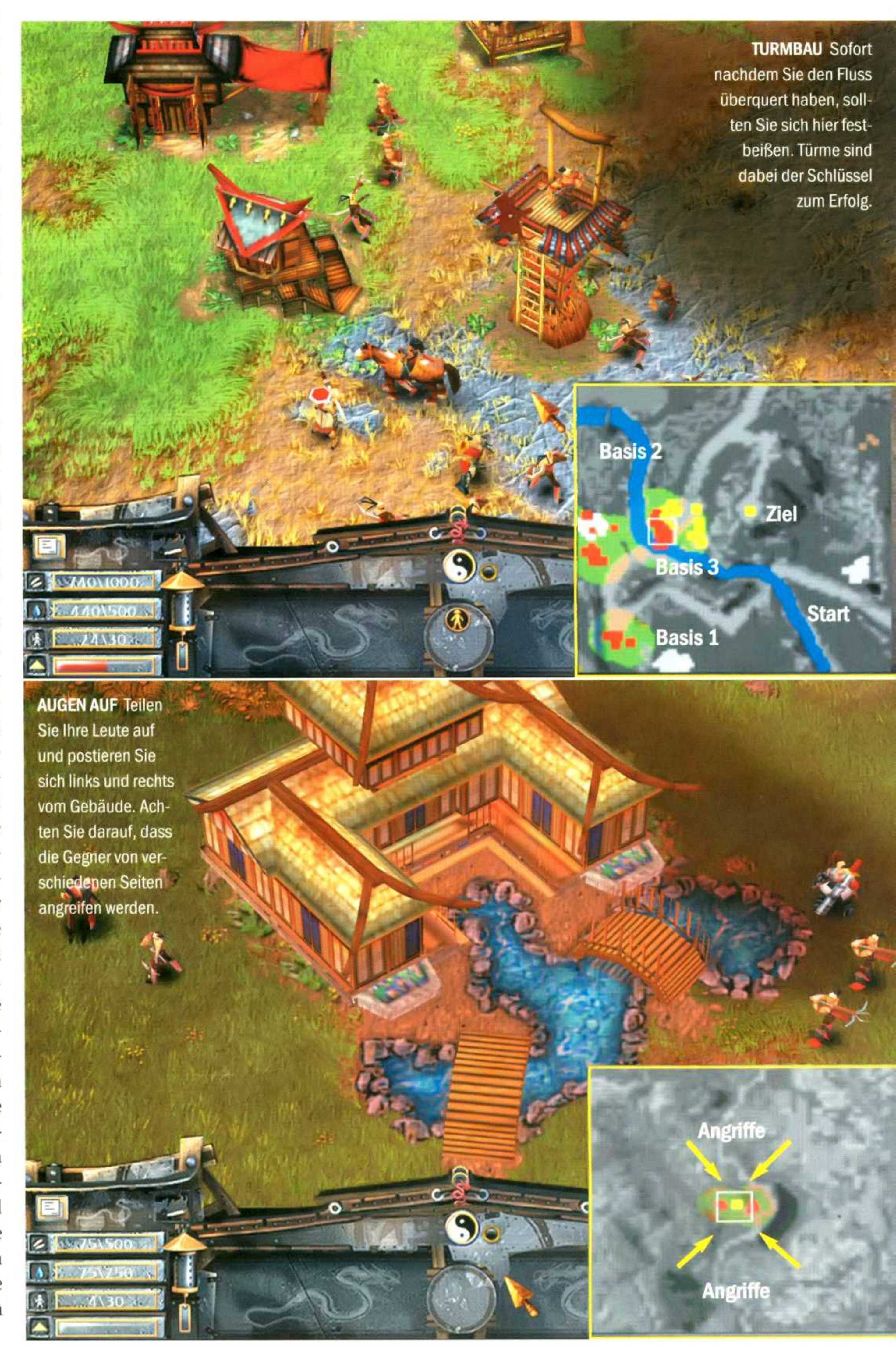
Türme an der östlichen Furt und auf dem Hang oberhalb des Reisfeldes. Ein dritter Turm sollte nach Süden sichern. Sie müssen mit ständig wechselnden Angriffen seitens Wolf- und Lotusclan rechnen. Trainieren Sie vorwiegend Musketiere, Banditen und Armbrustschützen. Sie sollten auch mehrere Brunnen parat haben, um die ständigen Brandangriffe der „Wölfe" löschen zu können. Wenn Ihre Armee gewachsen ist, marschieren Sie über die nördliche Furt nach Osten. Errichten Sie auf der Ostseite eine zweite Militärbasis, um schnell Nachschub trainieren zu können. Sobald Sie den Lotusclan im Nordosten ausgelöscht haben, bauen Sie Ihre Hauptbasis an deren Stelle hin – Sie können sich dort besser verteidigen. Arbeiten Sie sich dann nach Süden vor. Um die vielen Gebäude des Wolfsclans zu zerstören, sind jetzt die Kanoniere recht hilfreich.

Mission 7: Den Wolfsclan im Sumpf jagen

Gehen Sie mit Ihren Männern vorsichtig nach Osten zu dem kleinen Reisfeld am Rand der Karte. Passen Sie auf, Sie müssen an einigen Wolfsclan-Wachen vorbei. Wenn Sie kein großes Aufsehen erregen, können Sie Ihr Lager in aller Ruhe aufbauen und bis zum Einheitenlimit Krieger trainieren, ohne dass Sie angegriffen werden. Ihre Armee sollte vorwiegend aus Musketieren und Räubern mit Brandfackeln bestehen. Trainieren Sie auch einige Banditen sowie zwei Geishas. Sichern Sie die Basis mit Türmen nach Norden, Westen und Südwesten ab und besetzen Sie die Türme mit Musketieren oder Armbrustschützen. Fünf bis sechs Banditen sollten ebenfalls im Lager verbleiben. Wenn Sie Ihre Armee fertig gestellt haben, marschieren Sie langsam in Richtung Norden. Sobald Sie auf Wolfsclangebäude treffen, sollte Ihre Armee in Stellung gehen. Zerstören Sie die Gebäude mit den Räubern und ihren Brandfackeln. Sollten feindliche Einheiten herbeiströmen, erledigen Sie diese mit den Musketieren und Banditen. Gewonnene Yin-Punkte sollten Sie auf jeden Fall für die Helden verwenden – sie sind sehr kampfstark. Sie müssen nach und nach die ganze Karte absuchen, da sich der Wolfsclan überall verteilt hat.

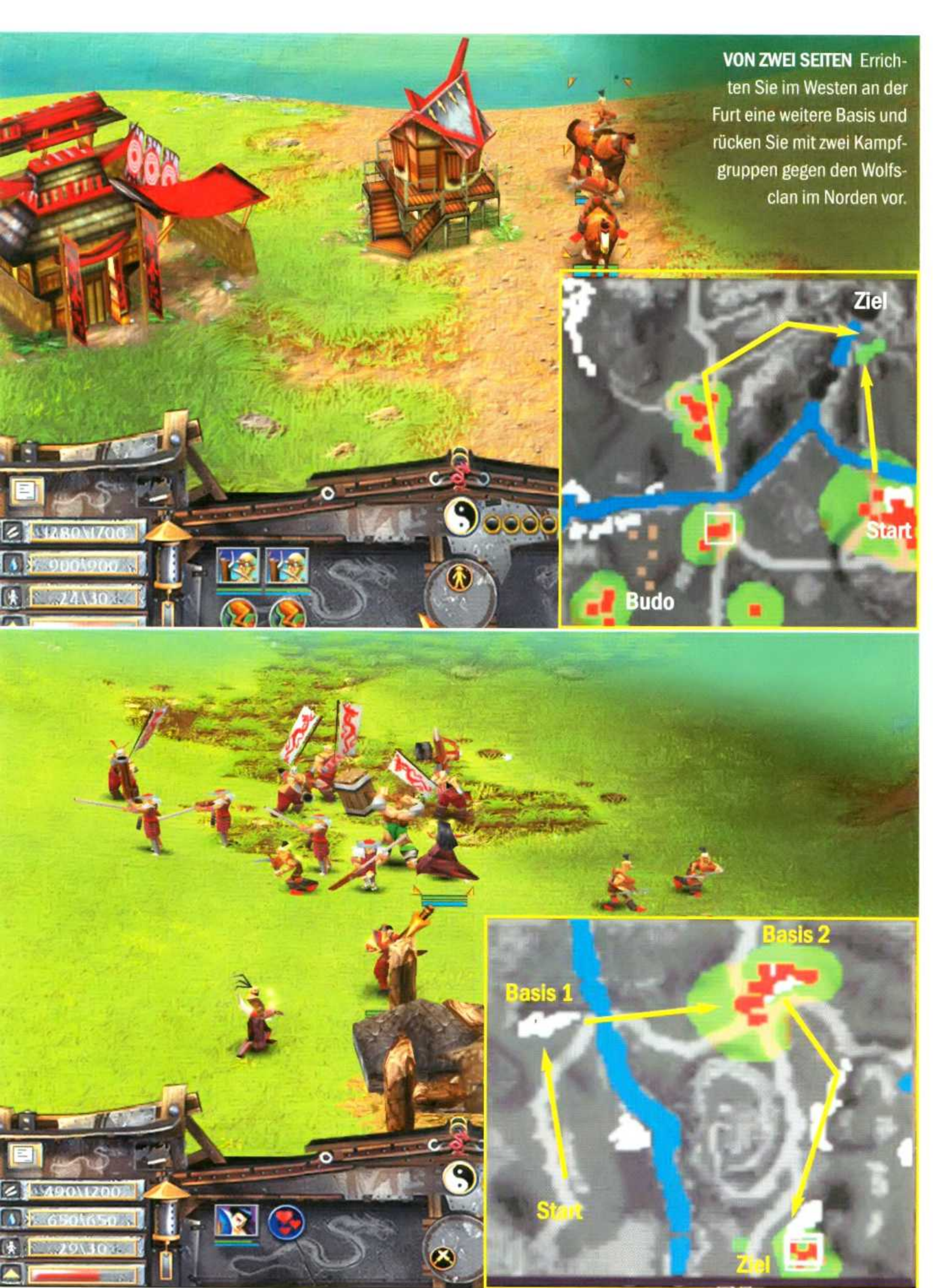
Mission 8: Der Weg zum Drachenturm

Bei dieser Mission ist jede Einheit lebensnotwendig, lassen Sie keine Verluste zu. Bilden Sie am besten drei Gruppen: Nahkämpfer, Fernkämpfer und Geishas. Zerstören Sie gleich zu Beginn die Gebäude. Sichern Sie mit den Nahkämpfern die beiden Musketiere und den Kanonier, während diese die Gebäude zertrümmern. Die Geishas werden dringend zum Heilen benötigt – halten Sie die beiden Fächerladys daher aus den Kämpfen heraus. Machen Sie nach jedem Gefecht eine kurze Verschnaufpause, damit sich die Energiebalken wieder füllen. Marschieren Sie langsam nach Südosten, immer am Bergrand entlang. Der Beginn des Bergpfades ist durch zwei Steinköpfe markiert. Ab hier wird es etwas knifflig. Speichern Sie auf jeden Fall ab. Der



TURMBAU Sofort nachdem Sie den Fluss überquert haben, sollten Sie sich hier festbeißen. Türme sind dabei der Schlüssel zum Erfolg.

AUGEN AUF Teilen Sie Ihre Leute auf und postieren Sie sich links und rechts vom Gebäude. Achten Sie darauf, dass die Gegner von verschiedenen Seiten angreifen werden.



VON ZWEI SEITEN Errichten Sie im Westen an der Furt eine weitere Basis und rücken Sie mit zwei Kampfgruppen gegen den Wolfsclan im Norden vor.

FÜR DIE SCHLANGE Nachdem Sie den Lotusclan vertrieben haben, besetzen Sie den nördlichen Teil der Karte. Arbeiten Sie sich dann nach Süden vor.

Totenbeschwörer wird ständig neue Geisterkrieger herbeirufen. Anstatt sich auf langwieriges Kämpfen einzulassen, sollten Sie mit Ihrem Helden einfach den Pfad hinaufstürmen. Ignorieren Sie sämtliche Gegner und laufen Sie immer weiter den Berg hinauf, bis Sie das Plateau erreichen. Damit ist die Mission geschafft.

Mission 9: Der Totenbeschwörer

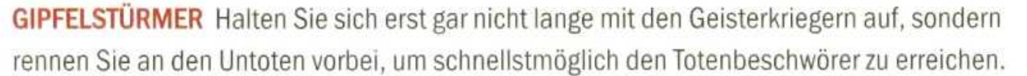
Erschaffen Sie zunächst drei Geisterkrieger, bevor Sie langsam nach Nordosten marschieren. Bei dem Reisfeld stehen zwei Bauernhütten und eine Alchemistenhütte. Machen Sie dort alles dem Erdboden gleich. Ziehen Sie sich nach dem Gefecht in das Wäldchen im Süden zurück, da recht bald einige Drachenclankrieger (Samurai, Bogenschütze, Kabuki und Lanzenträger) auftauchen. Wenn Sie auch diese Einheiten ohne Verluste besiegt haben, ziehen Sie sich etwas zurück und heilen alle Verwundeten. Bewegen Sie sich mit Ihrer Gruppe möglichst so vorwärts, dass der Totenbeschwörer und die beiden Geishas in der Mitte sind, geschützt von den Geisterkriegern und Zombies. Erkunden Sie die Karte langsam in Richtung Westen und Norden. In der Nähe der Reisfelder finden Sie in der Regel Otomos Leute. Zerstören Sie immer zuerst die Militärgebäude, damit Otomo keinen Nachschub trainieren kann. Achtung: Es gibt einige gegnerische Abwehrtürme. Sobald Sie in deren Schussweite geraten, sollten Sie schleunigst Ihre Nahkämpfer einsetzen, um die Türme zu zerstören.

Mission 10: Schlangenholm verteidigen

1. Zu Spielbeginn haben Sie nicht viel Zeit – begeben Sie sich mit Ihren beiden Helden und dem Musketier auf den Berg mit der Festung Schlangenholm. Dort oben müssen Sie sich regelrecht einigeln. Sie haben genügend Platz, um alle wichtigen Gebäude zu platzieren. Da es nur einen Zugang zu dem Plateau gibt, ist dies der beste Standort, um sich angemessen zu verteidigen. Für die Verteidigung eignen sich besonders Musketiere, Armbrustschützen, Banditen und Geisterkrieger. Platzieren Sie die Fernkämpfer auch an den Plateaurändern, so dass diese Einheiten schon aus großer Entfernung Schaden anrichten können. Errichten Sie auch einen Brunnen auf dem Plateau, so sind Sie vom Fluss und den Wasserlöchern unabhängig. Für die Reisernte müssen Sie diesmal eine etwas ungewöhnliche Taktik anwenden: Errichten Sie im östlichen Kartenteil immer gleich mehrere Bauernhütten und platzieren Sie diese in der Nähe der Felder. Sie brauchen die Felder nicht zu bewachen. Sobald Sie das Plateau erreicht haben, werden sich die gegnerischen Clans hauptsächlich darauf stürzen. Die Hütten werden nur äußerst selten angegriffen. Stellen Sie sicher, dass Sie immer mindestens drei Hütten in der Nähe der Felder haben, dann haben Sie genügend Ausweichmöglichkeiten im Falle eines Angriffs.

2. Wenn Sie durch die ständigen Angriffe der Clans genügend Yin-Punkte gesammelt haben, um Ihre Truppen zu verbessern, sollten Sie im Nordostteil der Karte einen zweiten Stützpunkt bilden. Sollten Sie auf dem Plateau keinen Platz für eine Festung haben, errichten Sie dieses Gebäude ebenfalls in dieser Kartenecke. Solange Sie sich noch nicht mit dem Wolfsclan in diesem Bereich angelegt haben, passiert nichts. Behalten Sie ca. zehn bis zwölf Ein-





GIPFELSTÜRMER Halten Sie sich erst gar nicht lange mit den Geisterkriegern auf, sondern rennen Sie an den Untoten vorbei, um schnellstmöglich den Totenbeschwörer zu erreichen.



BRANDSTIFTUNG Wenn Sie die Clangebäude zerstören, setzen Sie am besten Musketiere mit Sprengmunition und Räuber mit Fackeln ein.

heiten zur Verteidigung auf dem Plateau, das genügt. Trainieren Sie im Nordostteil der Karte einen Angriffstrupp, der vorwiegend aus Räubern mit Brandfackeln, Musketieren und Schwertkämpfern bestehen sollte. Gesellen Sie auch Helden dazu. Starten Sie nun selbst Angriffe – zunächst gegen den Wolfsclan in diesem Bereich. Machen Sie immer nur kleine Angriffe und gleichen Sie Verluste sofort wieder aus. Wenn Sie die Basis auf der Westseite dem Erdboden gleichgemacht haben, errichten Sie dort einen eigenen Stützpunkt. Kämpfen Sie sich in bewährter Weise auf dieser Seite nach Süden vor und stellen Sie sich Otomos Truppen. Zum Schluss müssen Sie Otomos Lager auf der Ostseite unterhalb Ihrer Festung angreifen. Attackieren Sie die Basis am besten von zwei Seiten gleichzeitig.

Mission 11: Die Mönche „überzeugen"

Halten Sie Ihre Gruppe dicht beisammen und marschieren Sie zur Südostecke der Karte. Dort treffen Sie den blau gekleideten Helden der Mönche. Wenn Sie ihm genügend Schaden zugefügt haben, wird er aufgeben und sich Ihnen anschließen. Danach begeben Sie sich zur nordöstlichen Kartenecke. Dort befindet sich das gesuchte Heiligtum der Mönche.

Mission 12: Die vorletzte Provinz

1. Machen Sie sich auf eine lange Materialschlacht gefasst. Errichten Sie Ihren Stützpunkt südlich des Startpunktes am Kartenrand. Mit vorgelagerten Türmen können Sie sich optimal verteidigen. Trainieren Sie schnell viele Musketiere und Banditen. Packen Sie noch einige Kanoniere und zwei Geishas dazu, um für die ständigen Angriffe gerüstet zu sein. Der Wolfsclan wird abwechselnd von Westen und Nord- bis Nordosten angreifen. Sobald Sie eine Festung

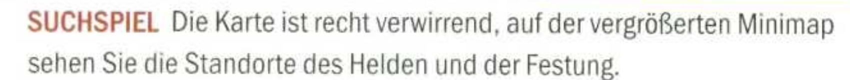


BOLLWERK Richten Sie sich auf ständige Angriffe der beiden Clans ein. Der Zugang zur Schlangenholm lässt sich problemlos mit einigen Einheiten verteidigen. Der Gegner rennt sich regelrecht den Kopf ein.



EINZELKÄMPFER Selbst ein einzelner Geisterkrieger kann problemlos einen Turm zerstören, wenn er sich direkt darunter befindet, da der Gegner nicht auf ihn schießen kann.





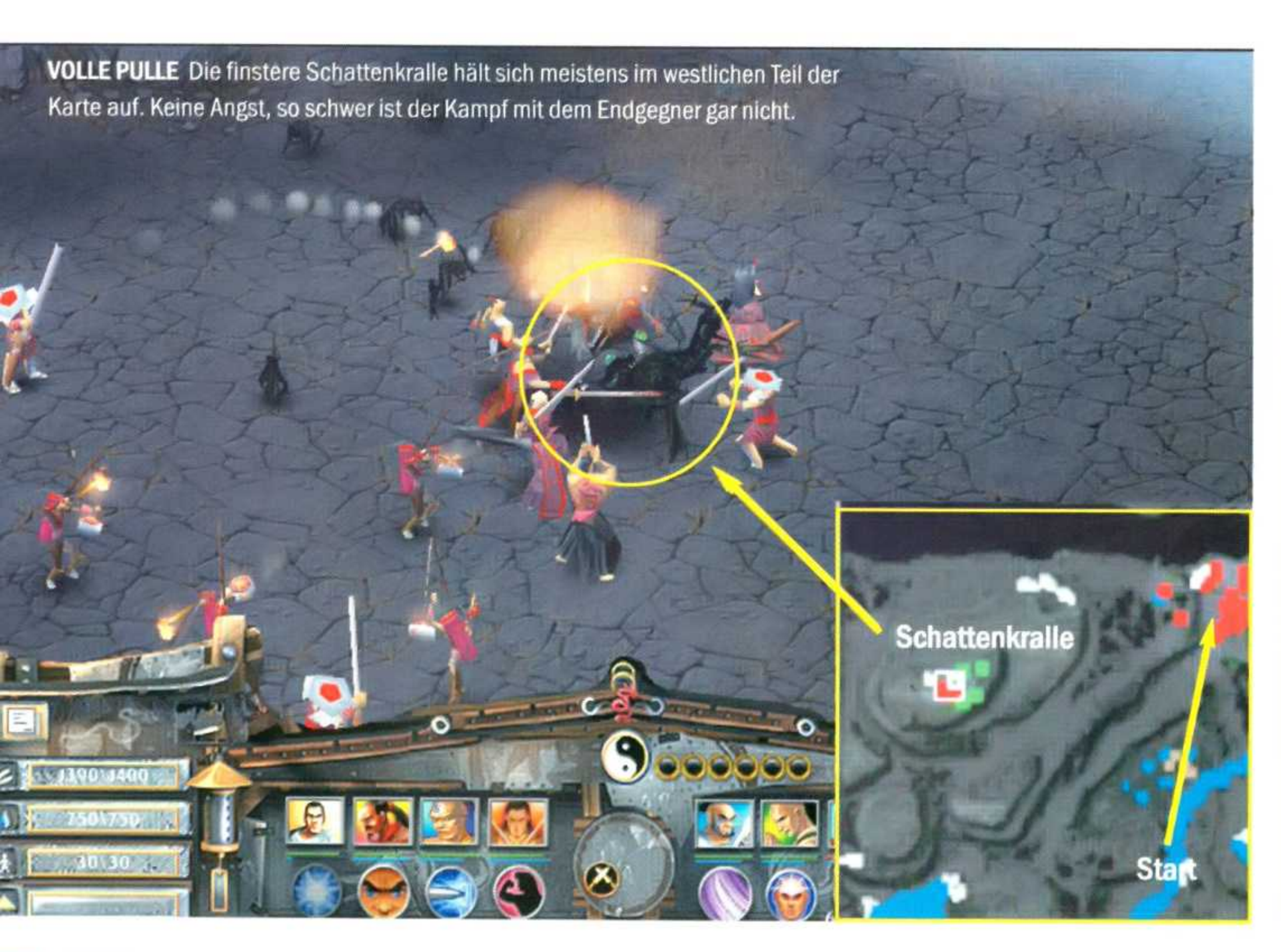
SUCHSPIEL Die Karte ist recht verwirrend, auf der vergrößerten Minimap sehen Sie die Standorte des Helden und der Festung.



PLATZTAUSCH Nachdem Sie die Südwestbasis (1) zerstört haben, sollten Sie sich dort niederlassen. Arbeiten Sie sich dann weiter nach Osten vor (2 bis 4).

und den Nekromantenthron errichtet haben, können Sie beginnen, eigene Streifzüge zu unternehmen. Setzen Sie vorerst immer nur Mönche, die Geisterkrieger, zwei bis drei Räuber und eine Geisha ein. Mit dieser Truppe sollten Sie zuerst über die Furt nach Westen zum südwestlichen Plateau marschieren. Zerstören Sie die Türme des Wolfsclans. Machen Sie sich nichts daraus, dass diese Truppe schnell besiegt sein wird. Piesacken Sie einfach immer wieder den Clan – wenn Sie das Plateau erreicht haben, können Sie einen Generalangriff wagen.

2. Nehmen Sie alle Truppen inklusive einiger Bauern mit. Errichten Sie nach dem Sieg im Südwesten eine eigene Basis auf dem Plateau. Den Zugang können Sie mit vier Türmen und nur wenigen Einheiten gut verteidigen. Jetzt können Sie sich daranmachen, die Nordwestbasis anzugreifen. Benutzen Sie wieder die gleiche Taktik: Türme des Clans mit Räubern, Geisterkriegern und Mönchen zerstören und dann das Heer nachziehen. Sobald diese Aufgabe erledigt ist, marschieren Sie zum Engpass im Nordosten. Errichten Sie dort wieder eine Stellung und arbeiten Sie sich auf das nordöstliche Plateau hoch. Ziehen Sie erneut um und postieren Sie Ihre Einheiten vor der Furt im Süden. Auf dem südöstlichen Plateau ist die letzte gegnerische Basis des Wolfsclans.



VOLLE PULLE Die finstere Schattenkralle hält sich meistens im westlichen Teil der Karte auf. Keine Angst, so schwer ist der Kampf mit dem Endgegner gar nicht.

Mission 13: Die Schlacht um das Auge

Schnappen Sie sich Ihre Mannen und eilen Sie zu dem Reisfeld im Nordosten. Der Wolfsclan ist dort noch recht schwach. Setzen Sie sich dort fest. Sie können sich auf dem höher gelegenen Gelände hervorragend verteidigen. Errichten Sie zusätzlich nach Süden gerichtete Türme auf dem Felswall. Machen Sie mit Geisterkriegern und Räubern ständig Streifzüge gen Nordwesten. Zerstören Sie die Türme als Erstes. Die gegnerischen Stützpunkte auf der südlichen Hälfte der Karte können Sie getrost außer Acht lassen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf den westlichen Teil. Dort finden Sie auch den Anführer des Wolfsclans. Nach der kurzen Zwischensequenz mit der Schattenkralle sollten Sie Kenji wieder zu Ihrem Heer führen. Durchstreifen Sie mit den Truppen den westlichen Kartenteil, immer auf der Suche nach Schattenwesen. In Ihrem Lager sollten Sie auch ca. zehn Einheiten belassen, um angreifende Schatten abzuwehren. Wenn Sie genügend Monster erledigt haben, taucht der Obermotz auf (meistens im Westteil in der Nähe des Auges). Stürzen Sie sich einfach mit allen verfügbaren Einheiten in der Nähe auf ihn.

STEFAN WEIß

Empire Earth - Die Russen

Lesen Sie auf den folgenden vier Seiten, welche Taktiken Sie einsetzen müssen, um die besser ausgerüsteten Gegner in die Flucht zu schlagen.

Die Russen

1. Das Krokodil

1. Erkunden Sie Woronesch mit Piotrs Wagen. Kurz darauf finden Sie einen Kartoffellaster (L). Nur mit diesem gelangen Sie durch das Haupttor (1). Fahren Sie nun schnurstracks die Straße entlang, bis Sie Wolgograd erreichen (2). Ziehen Sie dort Grigori aus der direkten Schusslinie, da dieser unbedingt überleben muss. Beginnen Sie mit dem Bau von Mauern, wobei Sie vornehmlich den direkten Zugang von der Straße nach Woronesch schützen sollten. Während Sie damit beginnen, einige Panzer und Flakgeschütze zu bauen, müssen Sie einige Diplomaten losschicken, um in Rostow, Saratow und der Ukraine für Verbündete zu sorgen. Bauen Sie Ressourcen ab, um an die benötigten 1.000 Eisen (für Rostow) und 1.000 Gold (für Saratow) zu gelangen. Es ist besonders wichtig, die Verbündeten schnell für sich zu gewinnen, da Sie sonst mit Übergriffen rechnen müssen.



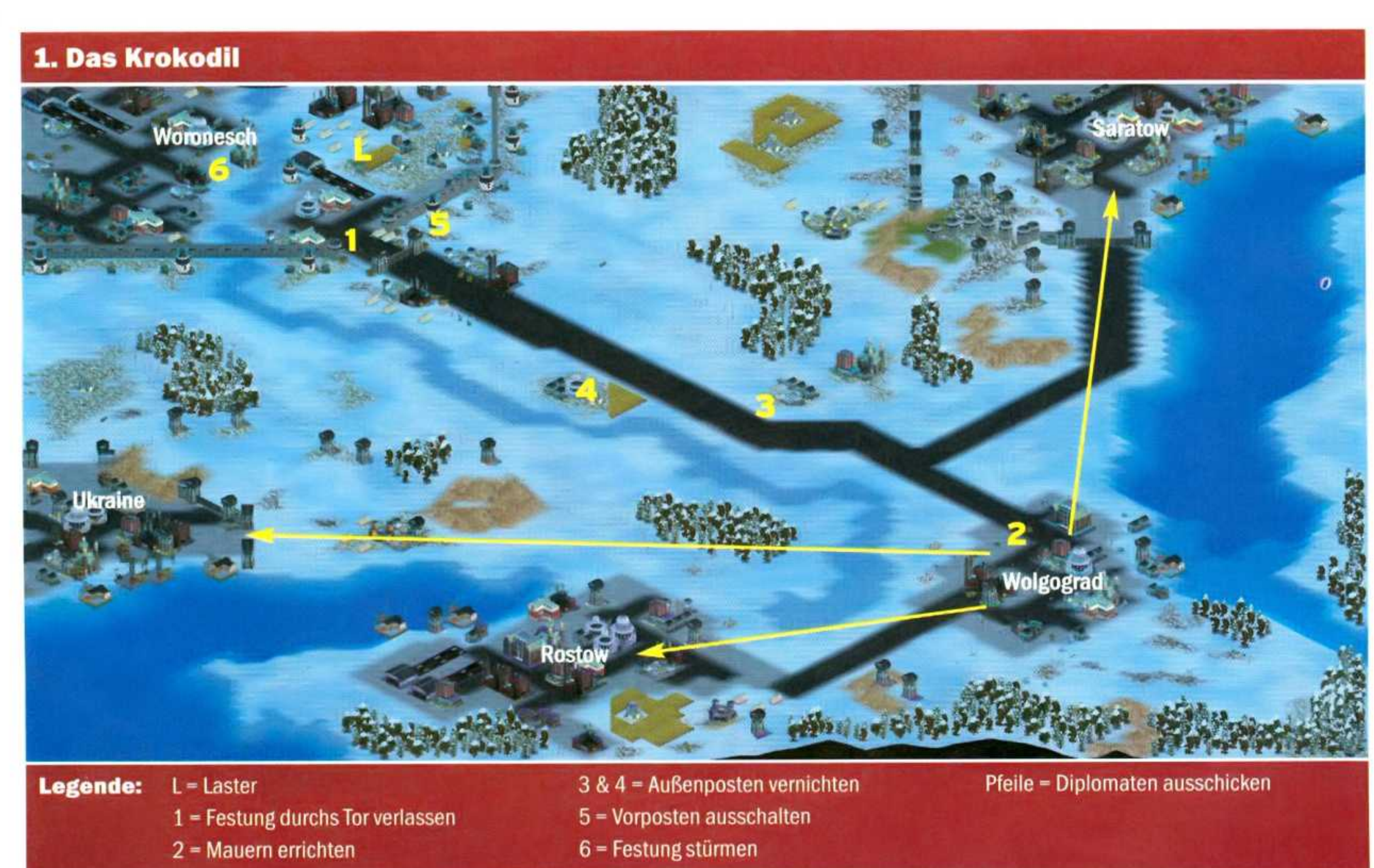
RÜCKENDECKUNG Greifen Sie gleich zu Beginn der zweiten Russland-Mission die Rebellen im Südosten der Karte an, um sich so den Rücken freizuhalten.

2. Haben Sie die drei Städte auf Ihrer Seite, können Sie den Zug nach Woronesch beginnen. Beseitigen Sie mit kleinen Scharmützeln die Vorposten bei den Punkten 3 und 4, damit diese Ihnen später nicht in den Rücken fallen. Mit den Verbündeten geht es nach Woronesch, wo Sie das Kapitol (6) dem Erdboden gleichmachen müssen. Während Ihre Verbündeten sich um die Vorposten kümmern, können Sie durch das Haupttor zum Kapitol vordringen. Wenn Sie ins Digitalzeitalter wechseln können, haben Sie einen großen Vorteil. Der Gegner kann Ihnen dann nur veraltete Technik entgegensetzen.

2. Neu-Russland

1. Trödeln Sie nicht zu lange herum, sondern beginnen Sie schnell mit dem Bau von Mauern um Ihren Stützpunkt. Schicken Sie zudem zwei Kundschafter aus, um die Alliierten bei 2 und 3 auf Ihre Seite zu ziehen. Während Sie Rohstoffe abbauen (beachten Sie dazu den Wald im Osten Ihrer Basis), kann ein kleiner Trupp mit Panzern bereits die von den Rebellen aus dem Süden ausgehende Bedrohung ausschalten. Wenn Sie ein Spionagezentrum bauen, ist es einfacher, die Rebellen zu entdecken. Schalten Sie die Rebellen zu Beginn aus, da diese sonst sofort angrei-

1. Das Krokodil



Legende: L = Laster; 1 = Festung durchs Tor verlassen; 2 = Mauern errichten; 3 & 4 = Außenposten vernichten; 5 = Vorposten ausschalten; 6 = Festung stürmen; Pfeile = Diplomaten ausschicken

2. Neu-Russland



Legende: 1 = Mauern bauen; 2 & 3 = Alliierte aufsuchen; 4 = Rebellen ausschalten; 5 = Truppen sammeln; 6 & 7 = Kapitol zerstören; Pfeile = Laufwege

fen. Bei Punkt 5 treffen sich Ihre Truppen, um den Feldzug gegen das Kapitol der Ukraine (6) zu beginnen. In Ihrer eigenen Basis müssen Sie schon früh mit dem Bau eines Flughafens beginnen, denn Sie benötigen einige Bomber für den Erfolg der Mission.

2. Verteidigen Sie die Stadt mit Mann und Maus, bis Sie zwei Bomber fertig gebaut haben. Als Schutz für die Bomber empfiehlt es sich, einen oder zwei Jäger herzustellen. Formieren Sie für den Angriff auf das Kapitol von Kopenhagen (7) die beiden Jäger vor den Bombern und gewinnen Sie durch die Vernichtung des Kapitols diese Mission (wenn die Zeit knapp wird, könnte auch einer reichen). Beachten Sie, dass Sie mit einer schlagkräftigen Marine-Streitmacht von der Seeseite her bereits die meisten Luftabwehrstellungen außer Gefecht setzen können.

3. Wachablösung

1. Die dritte Mission ist relativ einfach. Vom Startpunkt (S) aus gehen Sie mit Grigori zu allen Garnisonen auf der Karte. Marschieren Sie von Norden nach Westen, Süden und Osten. Bereits in der ersten Kaserne erleben Sie, wie Grigori schwächelt – Sie erhalten den Alternativ-Auftrag, ein Hospital aufzusuchen. Das dafür geeignete Hospital finden Sie am südwestlichen Rand der Karte (H). Wenn Sie Grigori zu dem Krankenhaus bringen, kann sich sein Gesundheitszustand völlig regenerieren. Trotzdem raten wir davon ab, den Weg durch das Feindesgebiet anzutreten, da Grigori sowieso nicht mehr lange zu leben hat. Klopfen Sie stattdessen an den anderen Kasernentüren,

3. Wachablösung



Legende: Pfeile = Laufwege; S = Startpunkt; G = Aufzusuchende Garnisonen; H = Hospital, um Grigori zu heilen; M = Mechs; P = Panzer; V = Verräter

um Verstärkung zu bekommen. So erhalten Sie Schwarzroben, Panzer (P), Cyborgs und Mechs (M) und eine Paladin-Kanone. Nicht jede Garnisonsbesatzung läuft zu Ihnen über, doch die erhaltenen Männer reichen völlig aus.

2. Welche Garnison weiterhin zu Ihnen steht, wird immer wieder aufs Neue per Zufallsprinzip festgelegt. Ständig kommen Ihnen Verräter entgegen, die Sie angreifen. Postieren Sie Grigori bei diesen Angriffen entweder in der Mitte einer Formation oder am Ende, solange er nicht völlig genesen ist. Er muss überleben! Haben Sie alle Männer und Kriegswaffen „eingesammelt", greifen Sie die Stadt in der Mitte der Karte an. Dort müssen Sie alle Gebäude zerstören, bis die Verräter (V) zum Kampf erscheinen. Wenn Sie diese ausgeschaltet haben, ist auch diese Mission beendet. Konzentrieren Sie sich bei Ihrem Angriff zuerst auf die Kaserne der Stadt, um so den Nachschub an produzierten Soldaten abzuschneiden.



STAHLKOLOSS Der Cyborg folgt Grigori auf Schritt und Tritt. Besuchen Sie in Mission 4 alle Garnisonen, um Verbündete zu sammeln.

4. Juwel des Ostens

1. Vom Startpunkt (S) aus ziehen Sie nach Paotou (1), wo Sie alle Universitäten und angreifenden Gegner vernichten. Die Universitäten müssen unbedingt dran glauben, da diese Ihre Priester daran hindern, Gegner zu bekehren. Ziehen Sie danach Ihre Truppen zurück. Sie benötigen einige der Gebäude in der Stadt. Zerstören Sie unter keinen Umständen den Tempel, denn dort müssen Sie einige Priester anwerben. Diese beginnen anschließend damit, die Häuser und Fabriken der Stadt auf Ihre Seite zu ziehen. Ebenfalls wichtig sind die Priester für die „Gehirnwäsche" der Arbeiter im Wald (W) bei Punkt 2. Haben Sie die Arbeiter erst einmal „eingebürgert", lassen Sie diese für Rohstoffe und eine Mauer beziehungsweise Abwehrtürme rund um die Stadt sorgen. Ziehen Sie anschließend weiter zu Punkt 3, der Stadt Xi'an, wo Sie durch den Einsatz von Cyborgs (Boden- und Lufteinheiten) mit Molotow zum Forschungszentrum in der Stadtmitte vordringen. Wenn Sie dann noch nicht ein Zeitalter vorangeschritten sind, müssen Sie eine Weile warten. Ziehen Sie sich dafür nach Paotou zurück. Sie müssen acht Cyborg-Fabriken in dieser Mission unter Ihre Kontrolle bringen.

2. Sind Sie ins Nano-Zeitalter gesprungen, beginnen Sie den Zug nach Peking (4), wo gerade die Zeitmaschine gebaut wird. Beeilen Sie sich, denn hier ist der richtige Zeitpunkt ausschlaggebend. Sie müssen innerhalb von 30 Minuten dort sein, sonst ist die Mission verloren. Obwohl Peking sehr viele Bodentruppen besitzt, ist die Stadt doch einem Angriff aus der Luft relativ schutzlos ausgeliefert. Achten Sie also darauf, dass Sie eine große Bomberstaffel Ihr Eigen nennen können. Zerstören Sie die Türme und die Boden-Mechs. Haben Sie für Ordnung gesorgt, schicken Sie die Apollo-Einheit mit ihrem Schutzschild in die Stadt, so dass Molotow die Zeitmaschine zerstören kann.

5. Ein Meinungsumschwung

1. Sie starten bei Punkt 1 auf der Insel Hispanola. Dort ist eine gegnerische Streitmacht stationiert, die Sie zwar nicht um jeden Preis vernichten müssen, doch allein aus Gründen der besseren Expansionsmöglichkeiten auf der Insel bietet sich diese Möglichkeit einfach an. Bauen Sie einige Panzer und Artilleriegeschütze und gehen Sie dann gegen den Gegner vor. Mithilfe der zahlreichen Rohstoffe in Hispanola errichten Sie schnell einige Militäreinheiten. Zum Schutz vor Angriffen vom Meer sollten Sie an der Küste Geschütztürme aufstellen. Gehen Sie nicht hektisch vor, in dieser Mission haben Sie genügend Zeit. Mit Transportschiffen bringen

4. Juwel des Ostens



Legende: Pfeile = Laufwege, S = Startpunkt, W = Wald, Z = Zeitmaschine, A = Flugplatz

5. Ein Meinungsumschwung



Legende: Pfeile = Laufwege K = Kapitol Z = Zeitmaschine

Sie anschließend Ihre Truppen nach Kuba. Beschützen Sie die Schiffe mit einigen Kreuzern.

2. Bei Punkt 2 starten Sie die „Übernahme" Kubas. Ziehen Sie weiter bis nach Havanna, wo Sie das Kapitol (K) vernichten müssen. Bauen Sie dort später zwar ein eigenes Stadtzentrum (3), aber auf keinen Fall zu viele verschiedene Häuser oder Fabriken. Haben Sie Kuba unter Ihrer Kontrolle, beginnen Sie mit der Invasion von Florida. Dort sollten Sie so wenig wie möglich zerstören, denn nun kommt es zu einem Split zwischen Molotow, der inzwischen ein Cyborg ist, und Grigori. Molotow läuft deshalb zu den Amis über und an der Seite von Molly Ryan müssen Sie nun wiederum Kuba angreifen und dort eine Zeitmaschine (Z) errichten. Bringen Sie Kuba also unter Ihre Kontrolle und starten Sie dort den Bau der Zeitmaschine. Diese muss sich anschließend aufladen, d. h., dass Sie für fünf virtuelle Stunden den Angriffen der Gegner standhalten müssen. „Kreisen" Sie deshalb die Zeitmaschine mit Flugabwehrgeräten und Wachtürmen ein. Auch Bodentruppen sind hier hilfreich. Ist die Maschine aufgeladen, reisen Sie zurück in die Vergangenheit.

6. Ein übler Fall von Déjà-vu

1. Vom Startpunkt (1) aus geht es los. Errichten Sie sofort Verteidigungslinien um Ihre Festung. Bauen Sie zahlreiche Abwehrtürme (T) auf. Lassen Sie Molotow in die Ukraine ziehen (2), um dort ein Bündnis zu schließen. Produzieren Sie so viele Truppen wie möglich, damit Sie nicht von den Zukunftsarmeen von Grigori II. überrollt werden. Um nicht gleich zwei Epochen hinter Ihrem Gegner zu liegen, sollten Sie bei Punkt (S) ein Spionagezentrum bauen. Die ausgebildeten Spione schicken Sie in die Gebiete des Gegners. Nach und nach profitieren Sie von den Erkenntnissen der Spione, da Sie ebenfalls die neuen Technologien des Gegners anwenden können. Saratow im Nordosten der Karte sollten Sie erst bombardieren, wenn Sie bereits durch den Einsatz von Spionen die feindlichen Artilleriegeschütze ausmachen können.

2. Zerstören Sie später die Zeitkontrollstellen (Z), um den Nachschub aus der Zukunft abzuschneiden. Bauen Sie reichlich Bomber. Denn nur so können Sie den Weg nach Wolgograd zum Hauptquartier (G) von Grigori II. antreten. Eine sinnvolle Kombination aus Boden- und Lufttruppen ist die einzige Chance, zu siegen. Zerstören Sie zuerst die gegnerischen Türme aus der Distanz mit Ihren Bombern. Erst dann dürfen die Bodentruppen zum Einsatz kommen. Wenn Sie Grigori II. besiegt haben, nehmen Sie sich vor dem Sturm am Hauptquartier in Acht, da entweder Molly oder Molotow überleben muss. Zerstören Sie keinesfalls das Gebäude (P), in dem sich der echte Grigori befindet. Um die Mission zu beenden, muss sich einer Ihrer Helden mit Grigori unterhalten. THORSTEN SEIFFERT

6. Ein übler Fall von Déjà-vu



Legende: Pfeile = Laufwege Z = Zeitmaschine T = Türme G = Grigori II. P = Palast

Fußballmanager 2002

Die folgenden Tipps und Tricks beziehen sich zum erheblichen Teil auf die neue Version des FM 2002 nach dem aktuellen Update.

Anti-Aliasing erzwingen

Unbedingt einmal ausprobieren sollten Sie das Erzwingen von Anti-Aliasing bei den Einstellungen der Grafikkarte unter Windows (nicht im FM-Grafik-Setup). Damit kann die Qualität der 3D-Darstellung häufig erheblich verbessert werden!

Geheimnis der hohen Ergebnisse

Wer in einem Spiel merkt, dass die Gegner im Sekundentakt angreifen, sollte unbedingt überprüfen, ob er auf einem Flügel keinen Spieler aufgestellt hat. Es ist z. B. wichtig, dass mindestens ein rechter (offensiver) Verteidiger, rechter Mittelfeldspieler oder Rechtsaußen aufgestellt ist. Sobald Sie das vergessen, wird Ihr Gegner fast im Sekundentakt über diese Seite angreifen. Dies geschieht so lange, bis Sie die Seite durch eine Umstellung in Ihrer Aufstellung wieder besetzen. Vorsicht auch bei Auswechslungen. Auch hier müssen Sie diese Regel sowohl links wie rechts beachten.

Auswirkungen der zusätzlichen Siegprämie

Für jeweils 1 % des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien also großzügig sein.

Neue Regeln für die Steigerung der Stimmung

Sie können die Stimmung im Team nun leichter verbessern. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte. Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

Verkauf der Namensrechte des Stadions

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.

Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer 10-Jahres-Verträge machen.

Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch gewisse Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Wie werden die Spieler für die monatlichen Ehrungen ermittelt?

Spieler:

Es gewinnt der Spieler mit der besten Durchschnittsnote aus mindestens vier Spielen in der ersten Liga seines Landes.

Manager:

Es gewinnt der Manager mit den meisten Punkten im letzten Monat. Die Liga des Managers ist dabei egal, auch Pokalspiele zählen. Sie können Manager des Monats werden, wenn es Ihnen gelingt, eines oder mehrere möglichst schwierige Managerziele zu erfüllen.

Jugendspieler:

Es wird der aktuell beste Jugendspieler einer Mannschaft ermittelt, die gerade im Jugendbereich Tabellenführer ist und in diesem Monat gut gespielt hat.

Agentur für Bandenwerbung

Die Agentur sorgt für insgesamt 25 % mehr Angebote, dafür müssen Sie aber auch 10 % der Einnahmen an die Agentur abgeben. Insgesamt ist es von Vorteil, mit einer Agentur zu arbeiten, aber nur wenn man bei den Verhandlungen wirklich hoch pokert und mindestens zweimal steigert.

Tipps zu den neuen Einzelgesprächen

Mit dem Update sind insgesamt sieben neue Gesprächsvarianten hinzugekommen. Hier finden Sie alles, was Sie für optimale Ergebnisse bei den Spielergesprächen wissen müssen. Beachten Sie, dass „nicht sinnvolle" Gesprächsvarianten immer gesperrt sind und dass zwischen zwei Gesprächen immer mindestens vier Wochen verstreichen müssen.

„Großes Lob!"

Durch Lob können Sie einem Spieler, der derzeit maximal eine Moral von 95 und eine Form von >14 Punkten hat, 5 zusätzliche Moralpunkte verschaffen. Volle 10 Moralpunkte gibt es, wenn der Spieler nach einer längeren Pause beim letzten Spiel zum ersten Mal wieder eingesetzt wurde und dabei eine bessere Note als 3 erreicht hat.

Neue Talentverteilung in den Ligen

Die genauen Talentverteilungen in den einzelnen Ländern können Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Wenn Sie bei einem Verein ein Jugendinternat gründen, dann wirkt das so, als würde die Mannschaft in einem Land mit zwei Punkte höherer Durchschnittsstärke spielen.

Stärke Liga	Gigantisch	Riesig	Sehr groß	Groß	Normal
13	1	15	35	36	13
12	0.9	14	33	35.1	17
11	0.8	13	31	34.2	21
10	0.7	12	29	33.3	25
9	0.6	11	27	32.4	29
8	0.5	10	25	31.5	33
7	0.4	9	23	30.6	37
6	0.3	8	21	29.7	41
5	0.2	7	19	28.8	45
4	0.1	6	17	27.9	49
3	0	5	15	27	53
2	0	4	13	26	57
1	0	3	11	25	61
0	0	2	9	24	65

Achten Sie also bei Spielern, die Sie nur sehr selten einsetzen, besonders auf die Leistung und nutzen Sie diese Möglichkeit zum Gewinn von Moralpunkten aus.

„Werde schnell wieder fit!"

Diese Ansprache ist natürlich nur verfügbar, wenn der Spieler verletzt ist. Bis 50 Moralpunkte gewinnt der Spieler 10 Moralpunkte hinzu, bis 95 immerhin noch 5 Punkte.

„Du hast gut trainiert!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler keines der letzten fünf Spiele bestritten hat, aber eine Form >9 besitzt. Natürlich darf der Spieler auch nicht verletzt sein. Das Lob wirkt besonders bei den Spielern, die noch einen gewissen Abstand zur Mannschaft haben. Es zeigt ihnen, dass Sie auch auf diese Spieler achten, und bringt bei schwächeren Spielern in der Regel 10 Moralpunkte. Bleibt die Form eines Spielers über mehrere Wochen hoch, sollten Sie das ausnutzen und den Spieler sofort nach Ablauf der 28 Tage, die immer zwischen zwei Gesprächen liegen müssen, noch einmal loben.

„Gib im Training alles!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler nicht verletzt ist. Besonders sinnvoll ist sie, wenn der Spieler derzeit eine Fitness von unter 70 Punkten hat. Nicht verwenden sollten Sie die Ansprache bei einem Spieler, der regelmäßig spielt und dessen Fitness über 70 Punkte liegt. In diesem Fall reagiert dieser zu Recht sauer, wenn Sie ihn indirekt auffordern, sich mehr reinzuhängen, während es vermutlich gleichzeitig in der Mannschaft eine ganze Menge andere Leute gibt, um die Sie sich eher kümmern sollten.

„Die Karten müssen aufhören!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler zwei Karten (egal welche) in den letzten fünf Spielen gesehen hat und derzeit nicht verletzt ist. Erfahrene Spieler nehmen sich Ihre Kritik in der Regel eher zu Herzen, Spieler mit sowieso schon geringer Moral (<50) reagieren dagegen häufig gereizt.

„Häng noch ein Jahr dran!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler seine Karriere beenden möchte und der Vertrag in dieser Saison ausläuft. Sie ist nur sinnvoll, wenn der Spieler weniger als 35 Jahre alt ist. Pro Woche haben Sie dann eine Chance von 10 %, dass die Überredung gelingt. Wenn Sie es also ernst meinen, wird der Spieler früher oder später auch nachgeben.

„Mach zum Saisonende Schluss!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler seine Karriere beendet und der Vertrag noch über die aktuelle Saison hinaus weiterläuft. Bedingung für eine erfolgreiche Ansprache ist, dass die Moral des Spielers <20 ist und der Spieler über 35 Jahre alt ist. Am leichtesten drücken Sie die Moral eines Spielers durch Nichtberücksichtigung, dann klappt es auch mit der Vertragsauflösung.

Tipps für den Spielertausch

Beim Spielertausch kann einiges schief gehen, wenn man sich vorher nicht gründlich über den entsprechenden Spieler informiert.

Auch in der Bundesliga werden immer mal wieder blauäugig Spieler verpflichtet, bei denen sich später herausstellt, dass sie noch für die nächsten sechs Europapokalspiele gesperrt sind. Das sollte Ihnen nicht passieren. Wichtig ist auch, dass Sie zunächst einmal überprüfen, ob der Spieler derzeit verletzt ist.

Weitere potenzielle Risiken sind die Gehälter der Spieler. Sie sollten immer überprüfen, ob ein Computerverein nicht einfach einen Spieler mit einem viel zu hohen Gehalt loswerden möchte. Ebenso sollten Sie kontrollieren, ob Sie sich nicht zufällig einen solchen Spieler für den Tausch ausgesucht haben.

Letzter kritischer Vertragspunkt ist die Restvertragslänge des Spielers.

Wahrscheinlichkeit für Verletzungen bei einem bestimmten Einsatz

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie z. B. einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte. Daher wird er mit dem Update nach einem Spiel auch immer auf den Standardwert zurückgesetzt.

Einsatz	Verletzungen	Gelbe Karten
0	0.5	0.05
1	0.6	0.1
2	0.7	0.2
3	0.8	0.4
4	0.9	0.8
5	1	1
6	1.1	1.2
7	1.2	1.5
8	1.3	1.8
9	1.4	2.2
10	1.5	3

Geschwindigkeit des **Lernens einer Sprache**

Um beim **FM 2002** in ein fremdes Land zu wechseln, benötigt man gewisse Sprachkenntnisse. Daher ist es wichtig, sich rechtzeitig auf einen Wechsel vorzubereiten. Hier die ungefähre Zeit, die man im Spiel benötigt, um eine Sprache zu erlernen.

Level	Zeit in Wochen	Gesamtzeit in Wochen
1	2	2
2	4	6
3	6	12
4	8	20
5	12	32
6	16	48
7	20	68
8	30	98
9	45	143
10	60	203

Rote Karten für Spielaktionen

Hier alle Gründe für rote Karten und ihre wahrscheinlichen Folgen:

Grund	Sperre in Wochen
Wegen einer Grätsche von hinten	4
Wegen einer brutalen Grätsche von der Seite	3
Wegen einer Notbremse	2
Wegen groben Foulspiels	3
Nach Hand auf der Linie	2
Wegen Schiedsrichterbeleidigung	4
Wegen schwerer Schiedsrichterbeleidigung	6
Nachdem er den Schiedsrichter kurz festgehalten hatte	4
Nachdem er dem Schiedsrichter die Faust unter die Nase gehalten hatte	6
Nachdem er den Schiedsrichter umgerissen hatte	8
Nach einer Tätlichkeit am Schiedsrichter	12
Nach einer Tätlichkeit	6
Nach dem Umstoßen seines Gegenspielers	3
Nach dem Anspucken seines Gegenspielers	6
Nachdem er seinem Gegenspieler seinen Ellenbogen ins Gesicht gerammt hatte	8
Nach einem versuchten Faustschlag gegen seinen Gegenspieler	5

Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie sich hier nicht verschlechtern. Sonst können Sie nach kürzester Zeit schon wieder neue Verhandlungen mit diesem Spieler führen.

Spieler verkaufen

Nach dem Update finden Sie bei der „Spielersuche bei Vereinen" die Information, welche Art Spieler ein Verein derzeit besonders sucht. Diese können Sie gut verwenden, wenn Sie einen Spieler auf die Transferliste setzen wollen. Klicken Sie einfach mal einige Ligen durch, schon kennen Sie die potenziellen Interessenten.

Wie weit gehen die Computergegner bei den Verhandlungen beim Spielertausch?

Insgesamt gibt es bei den Tauschverhandlungen acht verschiedene Strategien der Computermanager. Es ist Übungssache, die genauen Möglichkeiten während einer Verhandlung zu erkennen, aber es gibt eine hilfreiche Faustregel. Die Computer orientieren sich immer an der Spielstärke der Spieler und weichen bei ihrer Ermittlung eines fairen Wertes für jeden halben Spielstärkenpunkt um einen Schritt nach links oder rechts ab. Damit kann man schnell sehen, ob der Computer noch Spielraum hat oder bereits über sein eigentliches Ziel hinausgegangen ist.

Freundschaftsspiele

Durch die geringeren Moralabzüge lohnt sich nach dem Update der Einsatz schwächerer und/oder jüngerer Spieler jetzt deutlich mehr.

Verhandlungen mit dem Vorstand

Konzentrieren Sie sich bei den Verhandlungen auf einzelne Punkte, die Ihnen wirklich wichtig sind. Wenn Sie an jedem einzelnen Vertragspunkt etwas herumzuverhandeln haben, endet die Geduld des Vorstands zumeist recht schnell.

Spieler mit schlechter Moral

Bei diesen Spielern bietet sich ein Spielertausch geradezu an! Wenn es eine Möglichkeit gibt, dass zwei Vereine unzufriedene Spieler haben, die für den anderen Verein ein Vorteil wären, sollte man unbedingt tauschen. Das ist sowohl für die Spieler als auch für die Vereine eine sehr gute Lösung.

Einsatz und Schiedsrichter

Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders viel eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

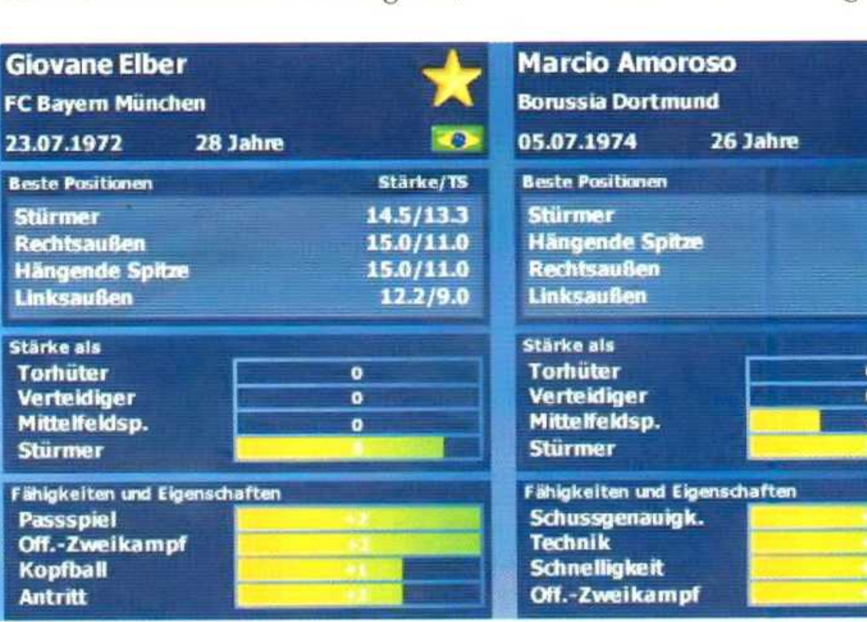
Spielerverletzungen und **Verletzungszeiten**

In der folgenden Übersicht sind alle im **FM 2002** möglichen Verletzungen und die aus ihnen resultierenden Ausfallzeiten der Spieler zusammengefasst.

Verletzungsart	Ausfallzeit	Häufigkeit
Achillessehnenriss	180	1
Achillessehnenanriss	60	1
Achillessehnenentzündung	21	2
Adduktorenbeschwerden	10	3
Adduktorenzerrung	14	4
Außenbanddehnung	21	2
Außenbandanriss	14	2
Außenbandriss	29	2
Innenbanddehnung	21	2
Innenbandanriss	28	2
Innenbandriss	56	2
Jochbeinbruch	28	1
Kapselprellung (Knie)	10	3
Kapselprellung (Knöchel)	10	3
Kapselriss (Knie)	14	3
Kapselriss (Knöchel)	14	3
Knöchelbruch	100	1
Knöchelprellung	5	5
Kreuzbandanriss	42	1
Kreuzbandriss	180	1
Leistenzerrung	14	5
Meniskusriss	42	2
Mittelfußbruch	120	1
Muskelbündelriss	42	2
Muskelfaserriss	21	8
Muskelverhärtung	4	4
Oberschenkelbruch	90	1
Oberschenkelprellung	6	3
Oberschenkelzerrung	10	10
Schienbeinbruch	90	1
Wadenbeinbruch	90	1
Wadenprellung	4	1
Wadenzerrung	8	5
Zehenbruch	10	1
Zehenprellung	4	1

Zusätzlich gibt es noch spezielle Torwartverletzungen:

Verletzungsart	Ausfallzeit	Häufigkeit
Finger verstaucht	7	5
Fingerbruch	21	3
Handbruch	120	2
Schulter ausgekugelt	21	3



DEM UPDATE SEI DANK
Endlich lassen sich einzelne Kandidaten direkt miteinander vergleichen.

2 Tore vorn/2 Tore hinten

Durch geschickte Kombinationen bei „2 Tore vorn"/„2 Tore hinten" können Sie dem Textmodus zusätzliches Leben einhauchen. Insbesondere bei Europapokalspielen können Sie die Leistung der beiden Mannschaften auf vielfältige Weise kommentieren.

Kombination	Beschreibung der Situation	Beispiel
Nur wenn 2 Tore vorn, „Ein Spiel" gesetzt	Beziehen sich auf das aktuelle Spiel. Wichtig ist, dass die Mannschaft hier führt.	„Jetzt klappt hier natürlich alles!"
Nur wenn 2 Tore vorn, „Beide Spiele" gesetzt	Beziehen sich auf beide Spiele zusammen. Wichtig ist, dass die Mannschaft insgesamt führt.	„Hier scheint die Entscheidung jetzt gefallen zu sein."
Nur wenn 2 Tore vorn, „Ein Spiel und „Beide Spiele" gesetzt	Beziehen sich auf das aktuelle Spiel und den Gesamtstand, d. h., es muss heute und insgesamt gut laufen.	„Wie im Hinspiel beherrschen sie hier den Gegner klar!"
Nur wenn 2 Tore vorn bei „Ein Spiel" und 2 Tore hinten bei „Beide Spiele"	Team führt, hat aber immer noch einen hohen Rückstand.	„Wenn sie diese Leistung schon im Hinspiel gebracht hätten ...!"
Nur wenn 2 Tore hinten bei „Ein Spiel" und 2 Tore vorn bei „Beide Spiele"	Team liegt hinten, hat aber immer noch einen hohen Vorsprung.	„Zum Glück haben sie im Hinspiel einiges vorgelegt."

Spezielle Tipps & Tricks zum Textmodus-Editor

Auf der PC-Games-CD befindet sich exklusiv der Textmodus-Editor zum **FM 2002**. Mit ihm können Sie den Textmodus des **FM 2002** genau Ihren Vorstellungen anpassen. Hier noch einige ultimative Tipps ...

Spielbalance

Wenn Sie mit Ihrem selbst erstellten Textmodus spielen wollen, ist es von großem Vorteil, wenn Sie Ihre eigenen Alternativen zunächst nur mit geringen Wahrscheinlichkeiten aufrufen, damit Sie die Spielbalance nicht zerstören.

Am besten gehen Sie so vor, dass Sie z. B . bei „Angriffe durch die Mitte" einen Angriffsbaum komplett neu erstellen und im Vergleich zu den anderen Varianten mit gleicher Wahrscheinlichkeit aufrufen. Diesen Angriffsbaum können Sie dann immer wieder erweitern. Dies ist auch vorteilhaft, wenn Sie Ihren Angriff auch in zukünftige Textmodus-Versionen übernehmen wollen.

Testen

Wenn Sie einen bestimmten Angriff testen möchten, setzen Sie einfach die Wahrscheinlichkeit für diesen Zweig sehr hoch an. Vergessen Sie aber nicht, die Wahrscheinlichkeit später wieder zu reduzieren. Sonst können die Spiele sehr langweilig werden, weil immer nur dieselben Texte aufgerufen werden.

Positionen und Fähigkeiten gleichmäßig verwenden

Achten Sie beim Erstellen Ihrer Erweiterungen immer darauf, ...

- ... die einzelnen Positionen in etwa gleichmäßig in den Angriffen zu verwenden.
- ... die einzelnen Fähigkeiten der Spieler ebenfalls gleichmäßig zur Geltung kommen zu lassen.

Sie können das Spiel z. B. leicht aus dem Gleichgewicht bringen, wenn Sie den mitgelieferten Textmodus nur um Szenen erweitern, die kopfballstarke Spieler erfordern.

Vorhandene Angriffe verstehen

Am schnellsten lernen Sie das Erstellen von Angriffen, wenn Sie sich die bereits vorhandenen Varianten genau ansehen. Sie verstehen so sehr schnell, was wo gesetzt sein muss, damit der Angriff im Spiel fehlerlos abläuft. Achten Sie vor allem auf „Letzter Spieler am Ball", da dieser sowohl den Vorlagengeber als auch den Torschützen bestimmt.

Kopieren

Bevor Sie einen eigenen Angriff erstellen, sollten Sie sich unbedingt einen Überblick über die vorhandenen Varianten verschaffen. Durch geschicktes Kopieren können Sie fertige Bausteine (z. B. die Auswirkungen eines Schusses) immer wieder verwenden und sparen sich so viel Arbeit. Ein weiterer Vorteil: Die Basistexte sind getestet.

„Sonstige Ereignisse"

Unter dieser Rubrik können Sie auf einfache Weise lustige Ereignisse in das Spiel einbauen, die dann gelegentlich in den Spielverlauf eingestreut werden. So können Sie zum Beispiel bestimmte Tiere auf den Platz rennen und das Spiel unterbrechen lassen – oder sie integrieren vor dem Spiel Ihre Mitspieler und lassen diese z. B. mit Fahnen auf den Platz rennen. Mit wenigen Mausklicks können Sie so für witzige Überraschungen sorgen. GERALD KÖHLER

Einsatz

Auch die Einstellungen bei „Einsatz" können helfen, Ihre Texte abwechslungsreich zu gestalten.

Beispieleinstellung	Textbeispiel
Mindesteinsatz Angreifer hoch (z. B. 9)	1-ST kämpft und erreicht den Ball gerade noch vor der Auslinie ...
Mindesteinsatz Angreifer niedrig (z. B. 3)	1-ST setzt da erst gar nicht mehr nach und die Abwehr kann klären ...
Mindesteinsatz Verteidiger hoch (z. B. 9)	Aber 2-CD sprintet zurück und schlägt den Ball in letzter Sekunde von der Linie!
Mindesteinsatz Verteidiger hoch (z. B. 3)	Aber 2-CD bleibt einfach stehen und 1-ST drückt den Ball grinsend über die Linie!

Sie sollten dabei im Baum immer eine normale Variante, eine bei hohem und eine bei niedrigem Einsatz erstellen und dabei verschiedene Einsatzabstufungen verwenden. Auf diese Weise erzeugen Sie Angriffsbeschreibungen, die in hart umkämpften Spielen auch für entsprechende Texte sorgen.

Ghost Recon

Eine kleine Gruppe russischer Revoluzzer will Russland wieder zu seiner einstigen Macht verhelfen. Auf den folgenden vier Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie das verhindern können.

Anmerkung

Auf den folgenden vier Seiten finden Sie neben allgemeinen Tipps zum Spiel auch Lösungen zu den ersten sechs Missionen der Kampagne, die Ihnen die strategischen Grundlagen für das weitere Spiel näher bringen sollen. Die Zusammenstellung des Teams und die beschriebenen Lösungswege sind nur eine Möglichkeit von vielen, diese Missionen erfolgreich zu beenden. Diese Tipps wurden mit dem Schwierigkeitsgrad „Veteran" erstellt.

Allgemeine Tipps

Welche Einheiten müssen ins Team?

Aus der Liste der zur Verfügung stehenden Soldaten sollten Sie mindestens einen Spezialisten einer Waffengattung dem aktiven Team hinzufügen, zum Beispiel einen Scharfschützen, einen MG-Schützen und einen Sprengmeister. Den Rest füllen Sie mit „normalen" Soldaten auf. Auch wenn ein Spezialist nicht unbedingt notwendig ist, um das Missionsziel zu erfüllen, erhält er dennoch nach erfolgreichem Abschluss der Mission einen Erfahrungspunkt. Somit sind nach einiger Zeit alle Einheiten gleichmäßig ausgebildet.

Wie stelle ich meine Teams zusammen?

Im Verlauf der Kampagne werden Sie sämtliche Zusammenstellungen einsetzen müssen, die möglich sind. Die Palette reicht dabei vom Ein-Mann-Team bis hin zu einer Dreier-Gruppe. Die am häufigsten angewendete Variante sind allerdings drei Zwei-Mann-Teams. Durch diese Zusammenstellung können Sie ein Ziel von drei Seiten angreifen, wobei sich die Teammitglieder gegenseitig Deckung geben können und keiner einzeln steht. Diese Taktik ist vor allem dann nützlich, wenn Sie ein großes Gebiet mit mehreren Zugängen sichern müssen. Wenn Sie aber unbemerkt an Gegnern vorbeischleichen wollen, ist ein zweiter Mann nur hinderlich. Ein einzelner kann sich wesentlich besser verstecken als zwei.

Muss ich alle Missionsziele erfüllen?

Abgesehen von den mit X markierten Zielen müssen alle Missionsziele erfüllt werden. Bei den meisten Missionen können Sie sich sogar den Weg zur Rettungszone sparen, sofern Sie alle Gegner auf dem Spielfeld erledigt haben. Dennoch sollten Sie die mit X markierten Missionen erfüllen. Nach Abschluss der Mission wird ein „Held" freigeschaltet, der über wesentlich mehr Erfahrung verfügt als Ihre restlichen Teammitglieder.

Liegen

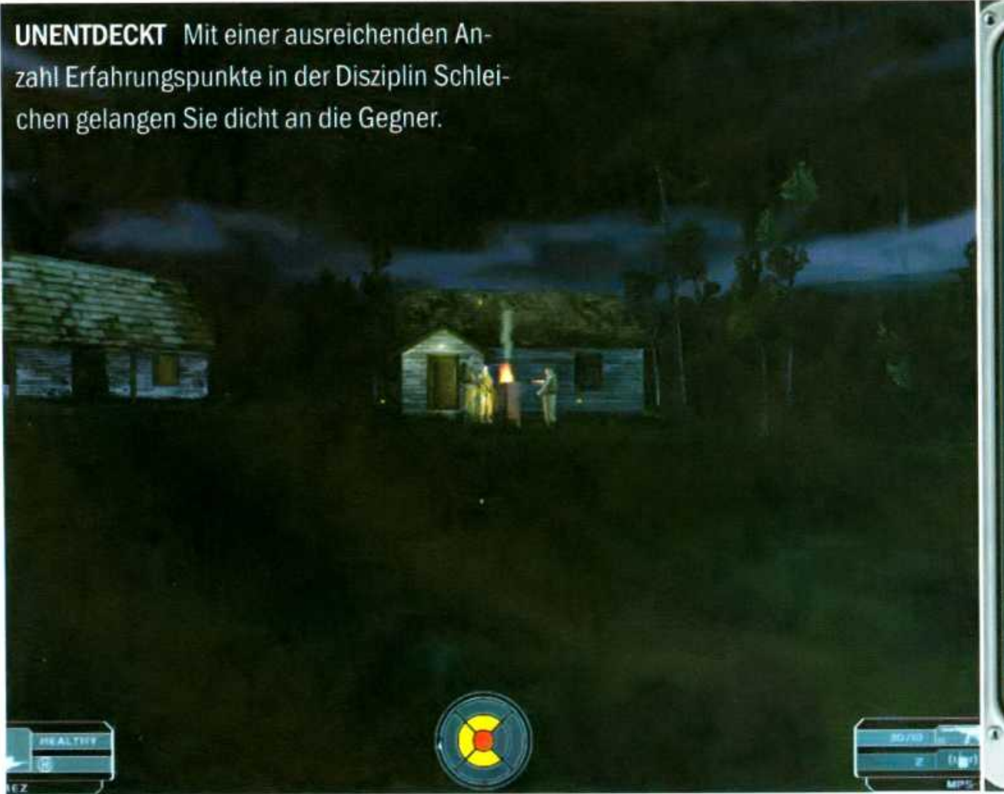
Im Liegen sind Sie für den Gegner kaum sichtbar und in der Lage, sich sehr weit nach links oder rechts zu lehnen. So können Sie beispielsweise hinter einem Baum Schutz suchen und trotzdem den Gegner unter Beschuss nehmen. Bewegen können Sie sich nur sehr langsam, außerdem klafft das Fadenkreuz genauso weit auf wie beim Laufen. Deshalb eignet sich diese Körperhaltung nur für reine Stellungskämpfe.

Hocken

Sie ist die Allround-Stellung und wird bei den meisten Gelegenheiten eingenommen. Bietet ein gutes Verhältnis zwischen Geschwindigkeit beim Laufen und Tarnung. Das Fadenkreuz geht aber relativ weit auseinander, wenn Sie sich bewegen. Halten Sie deshalb häufiger an und suchen Sie die Umgebung nach Feinden ab.

Stehen

Stehend können Sie schnell vor feindlichen Einheiten flüchten. Wenn Sie gehen, zieht sich das Fadenkreuz nur geringfügig auseinander. Besonders in engen Räumen, wo es auf Schussgenauigkeit ankommt, ist diese Körperhaltung die beste Variante. Im Freien dagegen werden Sie schon auf große Distanz vom Feind entdeckt.



UNENTDECKT Mit einer ausreichenden Anzahl Erfahrungspunkte in der Disziplin Schleichen gelangen Sie dicht an die Gegner.



KAMPFMASCHINE Wenn Sie die mit X markierten Missionsziele erfüllen, steht Ihnen bei der nächsten Mission ein Spezialist zur Verfügung.

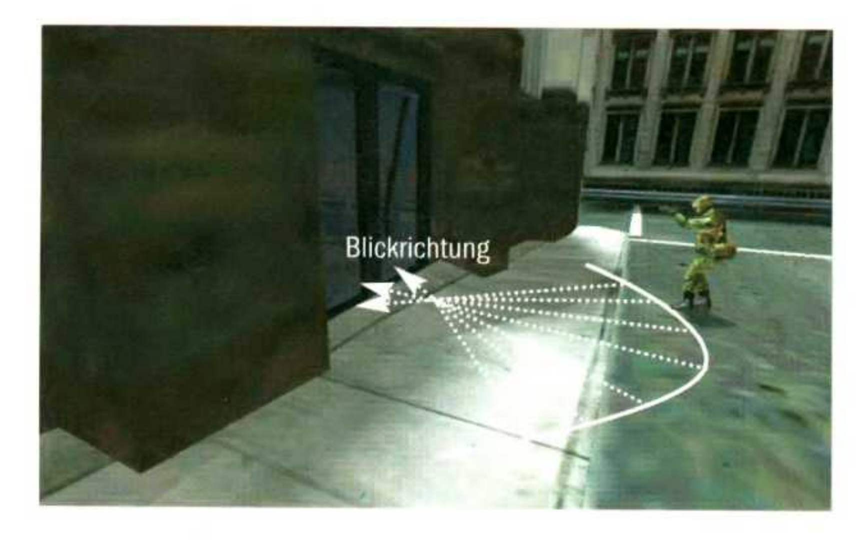
Taktiken





Nachrücken

Durch diese Taktik geben sich die verschiedenen Teams gegenseitig Deckung, ohne sich weit voneinander zu entfernen. An einer Straße müssen Sie beispielsweise folgendermaßen vorgehen: Lassen Sie Ihr Scharfschützenteam am Anfang der Straße in die Hocke gehen, damit es die gesamte Straße im Blickfeld hat. Wählen Sie dann das nächste Team, schicken Sie es ein paar Meter die Straße entlang und bringen Sie es ebenfalls in Stellung. Jetzt folgt das Scharfschützenteam den vorausgegangenen Kollegen und legt sich wieder ein paar Meter weiter ab. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie das Ende der Straße erreicht haben. Zur Sicherheit postieren Sie das dritte Team am Anfang der Straße, damit es nach hinten sichert.



Eindringen 1

Diese Taktik dient zum Zugriff auf einen verschlossenen Raum. Stellen Sie ein Mitglied Ihrer Mannschaft links neben die Tür und postieren Sie sich rechts von der Tür. Wenn Sie nun die Tür öffnen und sich zur Seite lehnen, hat Ihr Nebenmann Einblick in den rechten Teil des Raumes und Sie in den linken. Stellen Sie sich aber auf keinen Fall direkt vor die Tür. Einerseits versperren Sie Ihrem Kameraden das Schussfeld – und für den Fall, dass sich mehrere Gegner in dem Raum befinden, bieten Sie gleichzeitig für alle eine Zielscheibe.

Eindringen 2

Wenn Sie alleine in einen Raum eindringen müssen, stellen Sie sich neben die Tür und öffnen sie. Gehen Sie dann langsam seitwärts an der Tür vorbei, während Sie Stück für Stück das Innere des Raumes inspizieren. Wenn Sie zum Beispiel von links starten, sehen Sie an der Türkante entlang zuerst den rechten Teil des Raumes. Je weiter Sie sich bewegen, desto mehr sehen Sie vom Inneren, bis Sie schließlich den kompletten Raum nach Feinden abgesucht haben.

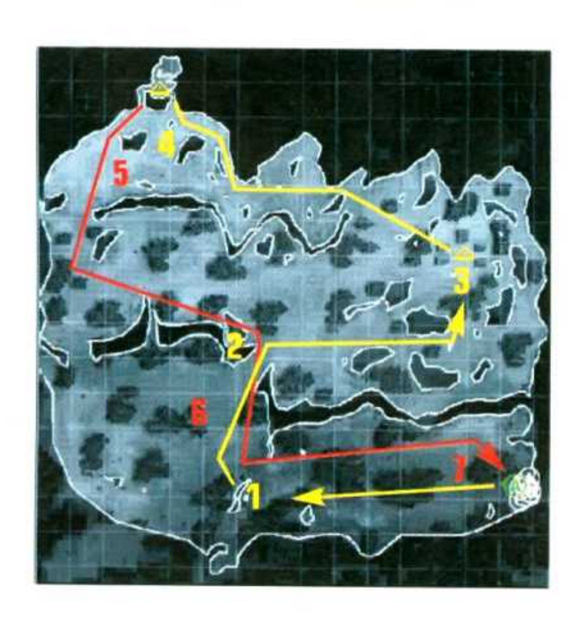
Hinterhalt

Positionieren Sie die gesamte Mannschaft in der Nähe eines gegnerischen Stützpunktes. Geben Sie dann allen den Befehl, in die Richtung zu schauen, in der sich der Feind befindet. Wenn alle in Position sind, feuern Sie einen Schuss ab. Daraufhin kommen die meisten Gegner angerannt und laufen Ihrem Team direkt vor die Flinte.

Die Missionen

Iron Dragon

Team A: Sturmgewehr + Scharfschütze
Team B: Sturmgewehr + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Maschinengewehr



1. Die erste Wache

HINWEG:
Schleichen Sie in die Nähe von Punkt 1 und erledigen Sie die Wache im Sandbunker. Daraufhin stürmen weitere Wachen heran, die Sie mit dem Rest Ihres Teams ausschalten.

2. Das Lager

Anschließend kümmert sich der Scharfschütze um den Terroristen, der sich bei Punkt 2 verschanzt hat. Wenn der Weg frei ist, schleichen Sie hinter dem Felsen hervor zu Punkt 3, wo sich die Zelte der Terroristen befinden.

3. Der Überfall

Wenn Sie die Gruppe ausgemacht haben, feuern Sie eine Granate in die Menge hinein. Mit etwas Glück gehen alle Gegner zeitgleich zu Boden und Sie können sich auf die nächste Aufgabe konzentrieren. Anderenfalls sollten Sie den Kopf unten behalten und warten, bis die Gegner nacheinander vor Ihrem Lauf erscheinen.

4. Der Anführer

Die nächste Aufgabe besteht darin, den Kopf der Bande dingfest zu machen. Bringen Sie dazu zwei Teams hinter dem Felsen in Position, um die herausstürmenden Gegner abzufangen. Sie schleichen währenddessen mit Ihrem Team an der Felswand in Richtung des Eingangs, stürmen den Unterschlupf und nehmen die Zielperson in Gewahrsam.

5., 6. und 7. Rückzug

RÜCKWEG: An diesen Punkten sind inzwischen Einheiten in Stellung gegangen und versperren Ihnen den Rückzug. Bewegen Sie sich langsam vorwärts, damit Sie ihnen nicht direkt in die Arme laufen.

Eager Smoke

Team A: Sturmgewehr + Maschinengewehr
Team B: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Sprengstoff



1. Das Flugzeugwrack

Schicken Sie Team C am Kartenrand entlang bis an den oberen Rand des Feldes. Von dort aus entdecken Sie schon einige Gegner neben dem Flugzeug. Wenn das Team in Stellung gegangen ist, eröffnen Sie das Feuer. Anschließend legen Sie den Sprengstoff neben dem Kampfjet ab.

2. Patrouille

Wenn Sie sich mit Team A oder B auf den Weg machen, achten Sie bei Punkt 2 auf patrouillierende Gegner.

3. Sichern

Marschieren Sie mit Team B zu Punkt 3, bringen Sie Ihre Truppe in Stellung und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner.

4. Die Scheune

Wenn keine weiteren Angreifer mehr auftauchen, schleichen Sie zu Punkt 4 und beseitigen die Gegner, die sich in der Scheune befinden. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie aus großer Entfernung schon einige Gegner im Inneren durch das offen stehende Tor umpusten. Befreien Sie anschließend den Piloten und bleiben Sie in der Scheune.

5. Hinterhalt

Team A schleicht zu Punkt 5, erledigt alle sichtbaren Terroristen und versucht, einige Geiselnehmer durch die Fenster hindurch zu erwischen.

6. Der Pilot

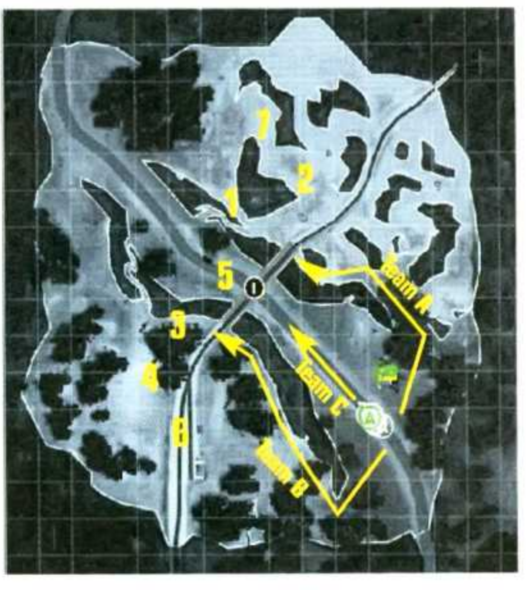
Im Haus schleichen Sie die Treppe hinauf und befreien den zweiten Piloten. Machen Sie aber zuerst die beiden Terroristen ausfindig, die sich auf der zweiten Etage verschanzt haben.

7. Rückweg säubern

Nachdem die beiden Piloten befreit wurden, patrouillieren bei Punkt 7 fünf Russen. Damit die beiden Geiseln keiner unnötigen Gefahr ausgesetzt werden, schicken Sie Team C zu diesem Einsatz.

Stone Bell

Team A: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team B: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team C: Sprengmeister + Maschinengewehr



1. Erste Schritte

Folgen Sie mit Team A dem Pfeil und schleichen Sie hinter den Felsen. Von dort aus können Sie die ersten beiden Kontrahenten mit dem Scharfschützengewehr aus dem Weg räumen.

2. Sichern

Nach kurzer Zeit kommen zwei weitere Gegner bei Punkt 2 hinter dem Hügel hervor. Nachdem Sie beide erledigt haben, feuern Sie noch ein paar Granaten in den Canyon und begeben sich wieder zum Startpunkt zurück.

3. und 4. Säubern

Folgen Sie mit Team B dem zweiten Pfeil und erledigen Sie die Terroristen mit dem Scharfschützengewehr. Auch dieses Team ziehen Sie nach dem erfolgreichen Einsatz wieder zum Startpunkt zurück.

5. Panzerabwehr

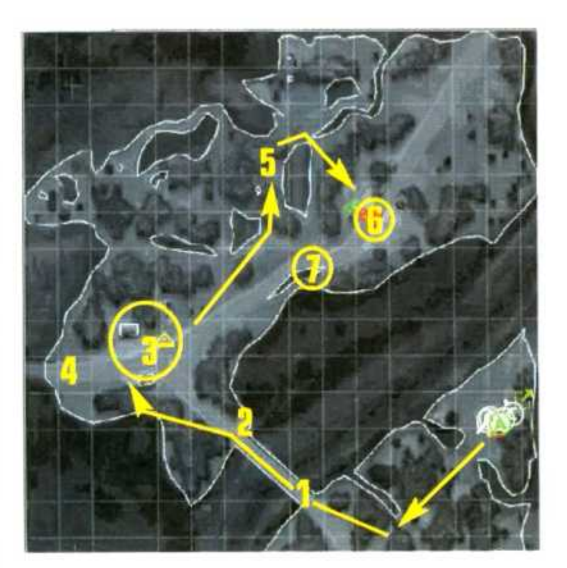
Wenn Team A und B wieder am Startpunkt sind, wählen Sie Team C aus. Gehen Sie ein paar Meter Richtung Brücke und nehmen Sie den Raketenwerfer zur Hand. Nachdem Sie die beiden Panzer außer Gefecht gesetzt haben, ziehen Sie sich wieder zurück zu den beiden anderen Teams und wehren die angreifenden Soldaten bei Punkt 5 ab.

6. und 7. Brückenkampf

Nachdem die beiden Panzer zerstört wurden, setzen sich zwei gegnerische Trupps von Punkt 6 und 7 in Bewegung und überqueren die Brücke. Achten Sie darauf, dass Sie alle erwischen, da Sie sonst in einen Hinterhalt geraten.

Black Needle

Team A: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team B: Sturmgewehr + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Sturmgewehr



1. und 2. Anschleichen

Wählen Sie einen Soldaten aus, der die meiste Erfahrung beim Schleichen hat. Dieser erledigt dann die Brückenwachen bei den Punkten 1 und 2. Anschließend schleicht er sich hinter dem Haus vorbei bis zur Kreuzung.

3. Die Wachen

Im Umkreis der Kreuzung befinden sich einige Gegner und in den Häusern hält je ein Kontrahent Wache.

4. Geiselbefreiung

Nachdem die Kreuzung gesäubert ist, ziehen Sie die restlichen Teams zur Kreuzung, damit sie die später erscheinenden Gegner bei Punkt 4 abwehren können, während Team A die UNO-Soldaten befreit.

5., 6. und 7. Sichern

In diesem Gebiet müssen Sie sich nach patrouillierenden Wachen

G

umsehen. Schleichen Sie dann zur Rückseite der Ruine und erledigen Sie die Gegner bei den Punkten 6 und 7. Verlassen Sie aber nicht Ihre Deckung, sondern warten Sie, bis sich einige Zeit nichts mehr regt. Suchen Sie dann vorsichtig nach versteckten Gegnern und schicken Sie diese ebenfalls ins Jenseits.

Gold Mountain

Team A: Raketenwerfer + Granatwerfer
Team B: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Sturmgewehr

1. Schleichen

Bringen Sie einen Scharfschützen bei Punkt 1 in Stellung und schicken Sie Team A links um das Gebäude herum. Achtung: Ihnen läuft ein Zivilist über den Weg – nicht schießen!

2. MG-Stellung

Bleiben Sie auf Höhe der Pfeilspitze in der Karte stehen. Von dort aus haben Sie einen guten Blick auf die Bank. Laden Sie den Granatwerfer und feuern Sie ein paar Geschosse in die Fenster, damit die MG-Stellungen außer Gefecht sind. Anschließend ziehen Sie die restlichen beiden Teams auf der rechten Seite des Gebäudes nach und stellen die aus der Bank stürmenden Terroristen.

3. und 4. Heckenschütze

Während Team A die Bank infiltriert, gehen Team B und C bei Punkt 3 in Stellung und säubern das gegenüberliegende Dach bei Punkt 4.

5. Absturzstelle

Nachdem Team A die Bank verlassen hat, schleichen Sie durch die Tiefgarage und erledigen die Gegner bei Punkt 5. Durch die schmalen Gassen erreichen Sie die Absturzstelle des Helikopters. Achtung: In den schmalen Gassen laufen Zivilisten herum – nicht schießen.

6. und 7. Der Panzer

Sobald Sie die Absturzstelle inspiziert haben, erscheinen bei Punkt 6 und 7 einige Terroristen, die Sie angreifen. Bei Punkt 6 erscheint außerdem ein Panzer, den Sie aber mit einem gezielten Schuss aus Ihrem Raketenwerfer zerstören können. Zum Schluss müssen Sie alle Einheiten beim Hubschrauberlandeplatz auf dem Dach bei Punkt 4 versammeln. Achten Sie darauf, dass alle direkt auf dem Plateau stehen, da andernfalls die Mission nicht endet.

Witch Fire

Team A: Raketenwerfer + Sturmgewehr
Team B: Schallgedämpfte MP5
Team C: Sturmgewehr + Scharfschütze + Sturmgewehr

Bei dieser Mission sollten Sie ein Team nur mit einer Person besetzen. Diese muss hervorragende Schleichfähigkeiten besitzen, weil sie an einigen Wachen vorbeischleichen muss.

1. Schleichen

Schleichen Sie mit Team B und C in Richtung Punkt 1 und legen Sie sich vor der Straße auf den Boden. Eröffnen Sie anschließend das Feuer auf die Wachen, die neben der brennenden Tonne stehen. Daraufhin stürmen auf der rechten Seite des Hauses weitere Wachen aus dem Haus. Nachdem Sie die erste erledigt haben, brauchen Sie das Fadenkreuz nicht mehr zu bewegen, sondern müssen einfach weiterschießen. Alle folgenden Wachen laufen Ihnen genau vor die Flinte. Wenn Sie alle Wachen erledigt haben, betreten Sie das Haus, um das erste Missionsziel zu erfüllen.

2. Der Lkw

Nach einer Weile startet bei Punkt 2 ein Lkw. Diesen müssen Sie ausschalten, bevor er das Lager erreicht. Andernfalls haben Sie es mit einer Übermacht zu tun.

3. Das zweite Missionsziel

Team B begibt sich alleine in das Lager und schleicht den markierten Weg entlang zu Punkt 3. Dort erledigen Sie die Wachen, die sich im Haus befinden, durch die Fenster. Schleichen Sie anschließend in das Haus, um das zweite Missionsziel zu erfüllen.

4. SAM-Stellung

Kurz vor Punkt 4 schießen Sie mit dem Raketenwerfer auf die SAM-Stellung. Die restlichen Soldaten erledigen Sie mit dem Sturmgewehr.

5. Rückzug sichern

An diesem Punkt treffen sich alle Teams und eröffnen das Feuer auf die Wachen, die den Weg zum Rettungspunkt versperren.

6. Abtransport

Bei Punkt 6 werden alle Teams abgeholt und die Mission ist erfüllt.

LARS THEUNE



Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC Games **Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt`s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: Zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 2.000 Cheats und Codes verteilen sich auf 164 Seiten. Mit im Heft: Zwei CDs randvoll mit Mods, Tools, Trainer, Editoren und 600 Seiten Tipps im Original-PC-Games-Layout (PDF-Format).

Bender´s CS-Cartoon - Episode I

Pflicht für alle **Counter-Strike**-Fans: Bereits über ein Jahr begeistert der junge Comic-Zeichner Gunter „Bender" Grimm die Leser von counter-strike.de mit seinen Kurz-Comics zum Thema. Jetzt kommt sein erstes Comic-Buch mit den abgefahrensten und witzigsten **CS**-Spielsituationen. Seite für Seite jagt eine gnadenlose Pointe die andere – jetzt schon Kult!

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Games. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

☐ „PC Games Testjahrbuch" (Art.-Nr. 002052)
☐ „PC Games Tipps&Tricks" (Art.-Nr. 002051)
☐ „Bender´s CS-Cartoon" (Art.-Nr. 002053)

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= DM 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

VIDEOS

AKTUELL

Die Spiele des Jahres 2001

REPORTAGE

Weihnachts-Rossi

Unreal-2-Reportage

VORSCHAU

C&C: Renegade

Mafia

Warrior Kings

TEST

B&W: Insel der Kreaturen

Die Siedler 4: Die Trojaner

Operation Flashpoint: Red Hammer

Serious Sam: The Second Encounter

Wizardry 8

TRAILER

Alcatraz

Der Schuh des Manitu (Kino)

Mulholland Drive (Kino, nur CD)

Tomb Raider – Der Film (Kino)

Yager

PATCHES

Aquanox v1.15 (d)

BG Add-on v26499 Beta

Ballistics v1.01 (e)

Battle Realms v1.02 (e)

C&C: AR 2 – Yuris Rache 1.001 (d)

Empire Earth v1.004 (d)

Etherlords v1.02 (d)

MB Truck Racing v1.0.10 (d)

Operation Flashpoint v1.30 (d)

Project Eden v1.02 (e)

S.W.I.N.E. v1.4 von v1.2 (e)

Serious Sam v1.05 (d)

Wizardry 8 v001b (e)

TREIBER

Radeon 4.13.7184 Win9x, Me

Radeon 8500 4.13.7191 Win9x, Me

Hercules Kyro 9.015 Win9x, Me

Detonator 12.41 Win9x, Me (Zip)

Nvidia Detonator 21.83 (Installer)

Nvidia Detonator 22.80 Win9x, Me

Kyro I + II Win9x, Me 1.3 (8.0162)

Videologic Vivid (Kyro) Treiber 1.0.8.162 Win9x, Me

SPECIALS

Acrobat Reader

Add-on Die Völker 2

Emperor Map Pack #6

Fußball Manager 2002 Update

Gamespy

Red-Faction-Solomaps

Stronghold-Zusatzburgen

Wallpapers

Wiggles Editor

Wiggles Nude

WinDVD 2000 (nur DVD)

WinZip

TOP-DEMO | BATTLE REALMS

Nachdem das fernöstlich anmutende Echtzeit-Strategical in PC Games 01/2002 den „Spiel des Monats"-Award abgeräumt hat, liefern wir jetzt die spielbare Demoversion nach – und die hat es in sich: Sie dürfen das vierteilige Tutorial aus der Vollversion durchzocken und außerdem drei Skirmish-Missionen austesten, die Ihnen einen guten Einblick in mehrere Spielmodi von **Battle Realms** gewähren.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
Maustaste links	Einheiten und Objekte auswählen
Maustaste rechts	Ziele festlegen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	140 MB



JURASSIC PARK 3 (NUR DVD)

Die Demofassung der **Jurassic Park 3**-Spiele von Knowledge Adventure Inc. ist das Richtige für ein kurzweiliges Spielchen zwischendurch. Im Jump&Run-Teil der Software, die mit „Dino Defender" betitelt ist, sind Sie als „Großwildjäger" unterwegs, um mithilfe eines Ruf-Rekorders, Betäubungsbällen und Netzen Urzeitviecher einzufangen, während mit „Danger Zone" ein zweiter, eher puzzleorientierter Part spielbar ist.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
[Taste]	Vorwärts gehen
[Taste]	Zurück gehen
[Taste]	Springen, klettern, Schalter betätigen
[Taste]	Ducken
Enter	Netze und Bälle werfen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	229 MB



MYTH 3 SINGLEPLAYER

Erinnern Sie sich noch an den Film **Der 13te Krieger** mit Antonio Banderas in der Hauptrolle? So in etwa müssen Sie sich das Echtzeit-Spektakel **Myth 3** vorstellen. In einem schier aussichtslosen Kampf treten Sie den blutrünstigen Mykridia gegenüber und schlachten ein grässliches Fantasy-Wesen nach dem anderen ab. Strategisches Geschick ist in unserer spielbaren Demoversion ebenso gefragt wie gute Reflexe.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	120 MB



MASTER RALLYE (NUR DVD)

Wer während des momentanen Matsch- und Frostwetters sowohl Jeep als auch Buggy lieber in der Garage lässt und sich angesichts der Jahreszeit auch selbst am liebsten in guten Stuben aufhält, muss trotzdem nicht auf das Hobby auf vier Rädern verzichten: Diese spielbare Demoversion bietet zwei Offroad-Rennstrecken aus **Master Rallye** zum Probefahren mit den beiden oben genannten Fahrzeugtypen.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Q	Vorwärts fahren
A	Rückwärts fahren
S	Nach links lenken
D	Nach rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	119 MB

BALLISTICS (NUR DVD)

Schnallen Sie sich fest an, denn in diesem futuristischen Rennspiel geht sprichwörtlich der Punk ab! Als Pilot eines Luftkissen-„Motorrads" jagen Sie mit atemberaubender Geschwindigkeit durch Röhrensysteme und liefern sich dabei ein heißes Rennen mit der Konkurrenz. Aber Vorsicht: Plötzlich auftauchende Hindernisse machen so manchen sicher geglaubten Sieg zunichte. Hier sind gute Reflexe gefragt.

SPIELSTEUERUNG

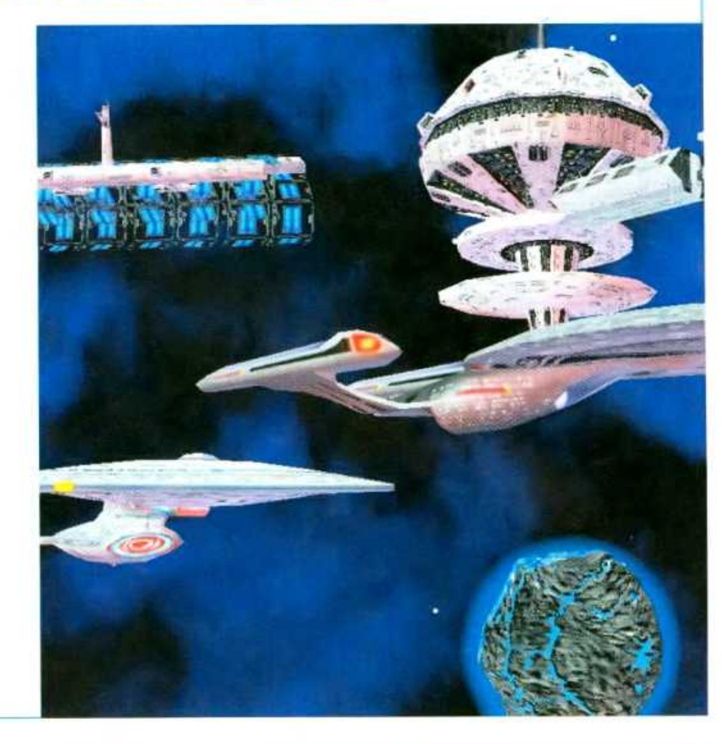
TASTE	AKTION
S	Nach links
D	Nach rechts
Leer	AFTERBURNER

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	130 MB

TOP-DEMO | STAR TREK ARMADA 2

Lust auf eine ordentliche Rauferei mit den Borg? In der Echtzeit-Strategie-Demofassung von **Star Trek: Armada 2** dürfen Sie die erste Singleplayer-Mission der Föderationskampagne durchspielen und dabei unter anderem die Enterprise in den Kampf führen. Zusätzlich steht noch eine Karte zur Verfügung, die entweder im „Instant Action"-Modus (Skirmish) oder via Gamespy als Multiplayer-Map gezockt werden kann.



SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
Maustaste links	Objekte und Icons anwählen
Maustase rechts	Zielpunkt festlegen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	196 MB

HITCHCOCK - THE FINAL CUT (NUR DVD)

Und der Spieler führt Regie: In dieser spielbaren Demo dürfen Sie das auf bekannten Thrillern basierende Adventure von Arxel Tribe Probe spielen. Sie untersuchen ein Büro mit mehreren Räumen, zücken bei Bedarf Ihre Lupe und entdecken auch bereits die erste „Leiche" im Spiel. Auffällig an **Hitchcock** sind vor allem die zahlreichen Bezüge zu den Filmen des gleichnamigen Meisterregisseurs.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
↑	Vorwärts gehen
↓	Rückwärts fahren
←	Nach links drehen
→	Nach rechts drehen
	Benutzen
Maustaste rechts	Menü (Inventar, etc.)

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 333 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	88,2 MB

MEGARACE 3

Highspeed und Farbenrausch sind die grundlegenden Elemente dieses bizarr-futuristischen Action-Racers. In der Probeversion dürfen Sie mit unterschiedlichen Schiffen zunächst durch drei Übungsmodi (Attack-, Defence- und Speed-Trial) rauschen. Danach stehen mit dem Arcade- und dem Catastrophe-Modus noch zwei „echte" Levelvarianten an, in denen Sie beispielsweise mit Killerinsekten um die Wette fliegen.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
↑	Beschleunigen
↓	Bonus benutzen
←	Nach links drehen
→	Nach rechts drehen
F1	Kamera verändern
Q	In den Waffenmodus schalten
Strg	In den Schildmodus schalten
H	Feuern/Schilde ein- und ausschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	115 MB

TOP-DEMO | SERIOUS SAM 2ND ENCOUNTER

Sam „Serious" Stone ist – nach einer Raumschiff-Notlandung – wieder da. Diesmal allerdings nicht nur im sandigen Ägypten, sondern auch in einer vegetationsgrünen Landschaft, die, wie schon das Vorgängerspiel, von angriffslustigen Monsterhorden bewohnt wird. Sie dürfen diese grafisch beeindruckende und großzügig gehaltene Ego-Shooter-Demo sowohl im Singleplayer- als auch (per LAN) im Multiplayer-Modus spielen.



SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
W	Vorwärts laufen
S	Rückwärts laufen
D	Nach rechts ausweichen
A	Nach links ausweichen
	Springen
Maustaste links	Feuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 650 MHz, 192 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	136 MB

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Battle Realms
2	Empire Earth dt. (nur DVD)
3	Serious Sam 2nd Encounter
4	Star Trek Armada 2
5	Aliens vs. Predator 2
6	Pool of Radiance 2 dt. (nur DVD)
7	Soul Reaver 2
8	RTL Skispringen 2002
9	Megarace 3
10	Myth 3 Singleplayer

TOP-DEMO | SOUL REAVER 2

Der Racheengel Raziel ist zurück. In Person dieses Untoten machen Sie in der Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures aus dem Jahr 1999 wieder Jagd auf den finsteren Obervampir Kain und seine Schergen. Haben Sie einen Gegner eliminiert, saugen Sie seine frei gewordene Seele ein und gelangen somit zu neuen Kräften. Sind Ihre Nerven stark genug für einen gruseligen Trip durch die Vampirwelt Nosgoth?

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
links	Faustschlag/Aktion
rechts	Kick
Leer	Springen
F	Seelen saugen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 650 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	75 MB

TOP-DEMO | ALIENS VS. PREDATOR 2

Der Action-Hit läßt sich jetzt auch in der Rolle eines Predators und eines Aliens antesten. Egal, ob Sie dabei als Alien an den Decken und Wänden laufen oder als Predator über Infrarotansicht verfügen, eins ist garantiert: Gänsehaut. Für jede der einzelnen Rassen ist jeweils eine Teilmission der Verkaufsversion enthalten.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Esc	Vorwärts bewegen
	Rückwärts bewegen
	Nach links ausweichen
	Nach rechts ausweichen
Maustaste links	Schießen
Leer	Springen
Enter	Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	220 MB

RTL SKISPRINGEN 2002

Sie dachten immer, mit dem „weißen Sport" sei in der Hauptsache Tennis gemeint? Da wird Ihnen Florian Kopfglanz aber was anderes erzählen! Der namhafte Kerl ist nämlich einer der beiden Schneesportler, die Sie in **RTL Skispringen 2002** steuern dürfen. Als Locations für den testbaren Übungsmodus der Demo stehen die Schanzen in Willingen und Engelberg zur Verfügung – gespielt wird komplett per Maus.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
Mausbewegung	Bewegung der Spielfigur

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 366 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	93,7 MB



ACHTERBAHN DESIGNER (NUR DVD)

Bei Disney Interactive geht's seit neuestem drunter und drüber – Grund dafür ist der **Achterbahn Designer**, den die Firma auf die Schienen gestellt hat. Damit Sie wissen, was mit der Simulation auf Sie zukommt, dürfen Sie anhand dieser Demo bereits drei Loopings und temporeiche Strecken namens „The X 15", „Photon Slide" und „Astro Train" Probe fahren. In der Vollversion werden Sie dann selbst kreativ.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Leertaste	Achterbahnfahrt starten

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 333 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	42,4 MB

EMPIRE EARTH DT. (NUR DVD)

Wer das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** vor dem Einkauf ausgiebig testen möchte, ist mit unserer Demo bestens bedient. Enthalten sind insgesamt sechs Levels: Die ersten vier davon sind Tutorials, in denen Sie einiges über Angriff und Verteidigung, Priester und Propheten, Gebäude, Helden und Kampffähigkeiten lernen. In den anderen beiden Szenarien machen Sie die Bekanntschaft von Napoleons Truppen und dem „Roten Baron".

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Rechte Maustaste	Auswählen
Linke Maustaste	Aktionen ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 350 MHz, 64 MB RAM, SVGA-Monitor, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	220 MB

TETRIS WORLDS

Einige Klassiker kommen immer wieder – dazu gehört unter anderem **Tetris** mit seinem beliebten und immer wieder neu aufgelegten „Stein-auf-Stein"-Prinzip. Eine professionelle und aktuelle Variante bietet der Publisher THQ voraussichtlich im Januar 2002 mit **Tetris Worlds**. Antesten dürfen Sie das Werk, das vor allem in optischer Hinsicht neu gestaltet wurde, schon jetzt mit dieser spielbaren Demo.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
	Spiel starten/beenden
	Element nach links bewegen
	Element nach rechts bewegen
Strg	Element nach links drehen
	Element nach rechts drehen
	Element beschleunigt absetzen
Leertaste	Element sofort absetzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	55,9 MB

PROF. TIM'S VERRÜCKTE WERKSTATT

Kennen Sie **Prof. Tim's verrückte Werkstatt**? Falls nicht, klingeln Sie doch einfach mal beim kauzigen Akademiker – mit dieser Demo lässt Sie der Professor gern in die gute Experimentierstube. Sie dürfen in der Denkspiel-Probeversion zehn Apparate bauen, mit denen Sie beispielsweise Mäuse in Papierkörben fangen. Außerdem gibt es drei Zweispieler-Szenarien und die Möglichkeit, aus 20 Teilen komplette Eigenkreationen zu schaffen.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
Maustaste links	Objekte auswählen
Maustaste rechts	Objekte platzieren

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 90 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	24,5 MByte

POOL OF RADIANCE 2 DT. (NUR DVD)

Die Suche nach dem unheilvollen Pool of Radiance beginnt mit dieser spielbaren Demo: Sie dürfen hier bereits mit dem menschlichen Paladin Corran D'Arcey, dem Zwerg Durwyn (Krieger) und den beiden Halbelfen Ghleanna Stormlake und Skylar (Hexerin und Klerikerin) auf Abenteuersuche gehen. Dabei trotzen Sie sowohl Untoten als auch Orks, erbeuten Gegenstände und lösen erste kleine Aufgaben und Rätsel.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
Linksklick	Charaktere auswählen
Rechtsklick	Optionen anzeigen, Aktionen ausführen

Der Mauscursor verändert sein Aussehen und zeigt dadurch an, welche Aktionen möglich sind.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	135 MB

Einmal Rennfahrer sein ...

Wollten Sie schon immer mal wissen, wie sich Michael Schumacher während eines Rennens fühlt?

Vielleicht klappt's bald damit, denn PC Games verlost zehn dicke Rennfahrer-Pakete. Gewinner bekommen einen robusten „Gamechopper"-Stuhl, ein edles Force-Feedback-Lenkrad von Logitech und dazu eine Version von Codemasters' Rennspektakel **Colin McRae 2.0**. Einfach den umseitigen Teilnahmebogen für das **Empire Earth**-Feedback ausfüllen und einschicken. Viel Glück!

Die Preise:

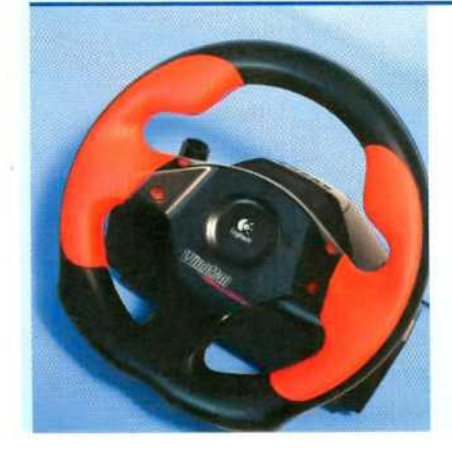
10x Rennfahrer-Paket von Dittrich Design, Logitech und Codemasters

Dittrich Design Gamechopper (je ca. 178 Euro)



Aufstellen, abfahren – Rennfeeling pur! Der stabile Metallsitz mit Fußpedal-Ablage und Montageplatte für Lenkräder ist dank seiner Lederpolsterung nicht nur bequem, sondern auch sehr flexibel. Die bequeme Fahrhilfe lässt sich nämlich für alle Körpergrößen anpassen und ist bis auf Staubsaugergröße zusammenklappbar. Das Lenkrad haben Sie während jedes Rennens voll im Griff und die Pedale auf der verstellbaren Metallleiste unter voller Kontrolle. So wird jedes Rennspiel zum wahren Rennerlebnis. Nach dem Spielen können Sie den Gamechopper einfach zusammenklappen und im Schrank verstauen. Wenn doch auch die Formel-1-Weltmeisterschaft so einfach zu holen wäre.

Logitech WingMan Formula Force GP (je ca. 123 Euro)



Mit Force Feedback erleben Sie die Rennstrecke und Zusammenstöße hautnah! Das USB-Lenkrad besitzt gummiüberzogene Griffflächen, die auch bei längeren Spritztouren für präzise Steuerung sorgen. Bei Verfolgungsrennen behalten Sie dank der zwei Schalthebel am Lenkrad stets die Kontrolle und mit den vier programmierbaren Tasten können Sie die Funktionen des Rennwagens und die verschiedenen Ansichten steuern. Gleichzeitig sorgt die schwarze Pedaleinheit mit Gas- und Brems-Funktionen für den richtigen Drive.

Codemasters Colin McRae 2.0 (je ca. 20 Euro)



Die Entwickler des Rennspiel-Klassikers haben sich wirklich Mühe gegeben. Heraus kam eines der erfolgreichsten Rennspiele überhaupt. Mit **Colin McRae 2**, dem Gamechopper und dem WingMan Formula Force GP werden Sie nicht einfach nur Spaß haben, Sie werden darauf abfahren!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Dittrich Design, Logitech, Codemasters und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 31. Januar 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Empire Earth"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________

Vorname: ____________

Anschrift: ____________

____

Bitte benoten Sie die einzelnen Features von Empire Earth nach dem Schulnotensystem von 1 bis 6:
- ☐ Editor ☐ Mehrspielermodus
- ☐ Grafik ☐ Missionsdesign
- ☐ Sound ☐ Schwierigkeitsgrad
- ☐ Stabilität (Bugs) ☐ Steuerung
- ☐ Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit
- ☐ Einzelspielerkampagne
- ☐ Story/Atmosphäre

Welche der vier Kampagnen hat Ihnen am besten gefallen?
- ☐ Die griechische ☐ Die englische
- ☐ Die deutsche ☐ Die russische

In welchem Zeitalter spielen Sie am liebsten?
- ☐ Vorgeschichte ☐ Steinzeit
- ☐ Kupferzeit ☐ Bronzezeit
- ☐ Mittelalter ☐ Renaissance
- ☐ Imperialismus ☐ Industrialisierung
- ☐ Erster Weltkrieg ☐ Zweiter Weltkrieg
- ☐ Moderne Ära ☐ Digitale Ära
- ☐ Nanozeitalter ☐ Dunkles Mittelalter

Haben Sie bereits den Mehrspielermodus ausprobiert?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber werde ich nachholen
- ☐ Nein, habe ich auch nicht vor

Falls ja, spielen Sie in einer Liga oder sind Sie Mitglied eines Clans?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber werde ich nachholen
- ☐ Nein, habe ich auch nicht vor

Welches ist Ihre Lieblingseinheit?

____

Verwenden Sie den Missions-Editor?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber habe ich vor
- ☐ Nein, kein Interesse

Haben Sie bereits selbst gebastelte oder von anderen Spielern erstellte Karten/Kampagnen ausprobiert?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber habe ich vor
- ☐ Nein, kein Interesse

Würden Sie sich eine Missions-CD zu Empire Earth wünschen?
- ☐ Ja ☐ Nein ☐ Vielleicht

Wie schätzen Sie die Komplexität von Empire Earth ein?
- ☐ Gerade richtig ☐ Zu komplex
- ☐ Zu simpel

Wie gehen Sie (im Einzelspielermodus) an die Echtzeit-Gefechte heran?
- ☐ Möglichst viel bauen und den Gegner überrennen
- ☐ Gezielt die Einheiten nach ihren Stärken einsetzen

Hätten Sie sich lieber eine frei drehbare 3D-Ansicht gewünscht?
- ☐ Nein, sonst leidet die Steuerung
- ☐ Ja, zoomen ist mir zu wenig
- ☐ 2D wäre mir am liebsten gewesen

Wie finden Sie die Länge der einzelnen Missionen?
- ☐ Genau richtig ☐ Zu lang
- ☐ Müssten umfangreicher sein

Sind Sie der Meinung, dass Empire Earth Age of Empires 2 ablösen kann?
- ☐ Nein, Empire Earth wird Age of Empires 2 nie den Rang ablaufen
- ☐ Ja, Empire Earth ist in allen Belangen besser als Age of Empires 2
- ☐ Die beiden Spiele sind gleich gut

Wie finden Sie die zahlreichen geskripteten Sequenzen in den Missionen?
- ☐ Sie unterbrechen den Spielfluss unnötig
- ☐ Sie lockern das Spielgeschehen auf

Haben Sie sich Empire Earth oder Battle Realms gekauft?
- ☐ Battle Realms ☐ Empire Earth ☐ Beide

Benutzen Sie die Propheten?
- ☐ Nein, das ist mir zu viel Fitzelarbeit
- ☐ Ja, die Zauberer sind sehr wirksam

Welches der folgenden (Echtzeit-)Strategiespiele haben Sie auch gespielt?
- ☐ Age of Empires (1 und 2)
- ☐ Battle Realms ☐ Civilization
- ☐ Starcraft ☐ Stronghold
- ☐ Command & Conquer 1 bis 3 oder Alarmstufe Rot
- ☐ Emperor: Schlacht um Dune

Auf welches der folgenden Echtzeit-Strategiespiele sind Sie am meisten gespannt?
- ☐ Age of Mythology ☐ Praetorians
- ☐ Sudden Strike 2 ☐ Warcraft 3
- ☐ Command & Conquer 4

Aktuelles Lieblingsspiel:

____

Aktuelles Lieblingsspiel im Netzwerk/Internet?

____

Welches Spiel haben Sie zuletzt gekauft?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Welches Spiel werden Sie sich in den nächsten drei Monaten voraussichtlich kaufen?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwickler-Team würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Über welches Thema würden Sie gern eine Reportage lesen?

____

Lieblings-Genres (mit Schulnoten):
- ☐ Action-Adventures (z. B. Tomb Raider 4)
- ☐ Adventures (z. B. Flucht von Monkey Island)
- ☐ Aufbau-Strategie (z. B. Anno 1602)
- ☐ Echtzeit-Strategie (z. B. Age of Empires 2)
- ☐ Echtzeit-Taktik (z. B. Commandos 2)
- ☐ Ego-Shooter (z. B. Unreal Tournament)
- ☐ Fußballmanager (z. B. Anstoß 3)
- ☐ Rennsimulationen (z. B. Grand Prix 3)
- ☐ Rennspiele (z. B. Need for Speed: Porsche)
- ☐ Rollenspiele (z. B. Baldur's Gate 2)
- ☐ Runden-Strategie (z. B. Call to Power 2)
- ☐ Sportspiele (z. B. FIFA 2001)
- ☐ Taktik-Shooter (z. B. Counter-Strike)
- ☐ Weltraum-Action (z. B. I-War 2)

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit am meisten? (Mehrere Antworten möglich)
- ☐ CD-Brenner ☐ CPUs
- ☐ Drucker ☐ DVD-Laufwerke
- ☐ Festplatten ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten ☐ Internet
- ☐ Joysticks ☐ Komplett-PCs
- ☐ Lautsprecher ☐ Komplettsysteme
- ☐ Lenkräder ☐ Mainboards
- ☐ Mäuse ☐ Modems/ISDN/DSL
- ☐ Monitore ☐ Netzwerk
- ☐ Overclocking ☐ Scanner
- ☐ Tastaturen ☐ Tuning
- ☐ Soundkarten/-systeme

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme da-her an der „ADward"-Wahl teil.

Welche Anzeige gefällt Ihnen in der aktuellen Ausgabe am besten?

Motiv: ____________

Inserent: ____________

Seite: ____________

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	99,-
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	69,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	99,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	89,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	114,-
V7100 2V1D +DVI	32-SD / GF2 MX	129,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	119,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	114,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	134,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	109,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	199,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	179,-
V7700 Pro/T +TV-out	32-DD / GF2 Pro	164,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	219,-
V7700TI Pure	32-DD / GF2 Ti	139,-
V7700TI Pure	64-DD / GF2 Ti	179,-
V7700TI/T +TV-out	32-DD / GF2 Ti	154,-
V7700TI/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	194,-
V7700TI Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 Ti	179,-
V7700TI Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Ti	224,-
V8200 Pure	64-DD / GF3	409,-
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	449,-
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
V8200T2 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	319,-
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	454,-
V8200T5 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	499,-

ATI	MB / Chip	€
XPert 2000 Pro OEM retail	32-SD / Rage 128 Pro	49,-
XPert 2000 Pro OEM +TV-out	32-SD / Rage 128 Pro	54,-
XPert 2000 Pro +TV-out blk.	32-SD / Rage 128 Pro	64
Radeon VE OEM +TV-out	64-SD / Radeon	79,-
Radeon VE OEM +TV-out	64-DD / Radeon	94,-
Radeon 7200 +TV-out bulk	64-SD / Rad. 7200	114,-
Radeon 7200 +TV-out retail	64-SD / Rad. 7200	119,- L
Radeon 7500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 7500	189,-
Radeon 8500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 8500	309,-

MATROX	MB / Chip	€
Millennium G450 DH bulk	32-DD / G450	114,-
Millennium G550 DH +DVI b.	32-DD / G550	134,-
Millennium G550 DH +DVI b.	32-DD / G550	144,-
Millennium G550 DH retail	32-DD / G550	144,-
Marvel G450 eTV DH bulk	32-DD / G450	254,-
Marvel G450 eTV DH retail	32-DD / G450	299,-

ABIT	MB / Chip	€
Siluro GF2 MX200	32-SD / GF2 MX-200	64,-
Siluro GF2 T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	74,-
Siluro GF2 MX400	64-SD / GF2 MX-400	94,-
Siluro GF2 T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-
Siluro GF3-Ti200	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
Siluro GF3-Ti200 +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	279,- L
Siluro GF3-Ti200DVI	64-DD / GF3 Ti 200	289,- L

SPARKLE 6600Ti

AGP-Grafikkarte

NVIDIA GeForce2 Ti, 64 MB SDRAM-DDR mit 4,0 ns, TV-Out, retail

€ 169,-

ASUS A7V266-E

Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT266A, AGP, 5x PCI, 4x USB, 3x DDR-RAM 2x U-100, ATX



€ 194,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP6326	8-SD / SiS6326	24,-
SP5200LT	8-SD / Vanta LT	29,-
SP5200LT	16-SD / Vanta LT	34,-
SP5200	16-SD / Vanta	39,-
SP5200T +TV-out	16-SD / Vanta	49,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	44,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	54,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	59,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	64,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	69,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	74,-
SP6800T TwinView +TV-out	32-SD / GF2 MX	74,-
SP6800M4	32-SD / GF2 MX-400	79,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	84,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	89,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	94,-
SP6600Ti	64-SD / GF2 Ti	144,-
SP6600Ti +TV-out	64-DD / GF2 Ti	154,-
SP6600Ti +TV-out (4 ns)	64-DD / GF2 Ti	169,-
SP7000 DVI +TV-out	64-DD / GF3	359,-
SP7000T2 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	289,-
SP7000T5 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	439,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF2 MX64 +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	84,-
GF2 MX-400 TV +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	114,-
GF2 MX TwinView GS +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	129,-
GF2 MX TW/VIVO GS	32-SD / GF2 MX-400	159,-
GF2 Pro/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Pro	159,-
GF2 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	179,-
GF2 Ti/500 XP GS	64-DD / GF2 Ti	199,-
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	279,-
GF3 Ti/460 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	379,-
GF3 Ti/480 GS VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	349,-
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	430,-
GF3 Ti/550 XP GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti	459,-

MSI	MB / Chip	€
MX200 Pro-T32S +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	69,-
MX400 Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-
MX400 Pro-VT32S +VIVO	32-SD / GF2 MX-400	104,-
G2TiPro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	159,-
G3Ti200 Pro-VD +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	259,- L
G3Ti500 Pro-VD +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	429,-

CREATIVE	MB / Chip	€
GeForce2 Titanium retail	64-DD / GF2 Ti	189,-
GeForce3 Titanium 200 retail	64-DD / GF3 Ti 200	279,-
GeForce3 Titanium 500 retail	64-DD / GF3 Ti 500	469,-
Personal Cinema retail	64-SD / GF2 MX-400	239,-

ELITEGROUP	MB / Chip	€
AG305-32	32-SD / SiS 305	39,-
AG315P-64 +TV-out	64-SD / SiS 315	59,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			€
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	64,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	89,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	99,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	119,-
PROFI-LINE Big-Tower (für P4)	ATX	300 W	139,-
AVANCE Desktop	ATX	250 W	79,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	250 W	69,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	300 W	84,-
AVANCE Midi-Tower (für P4)	ATX	300 W	139,-
ALU-LINE Midi-Tower silber, schwarz oder weiß	ATX	300 W	179,-
i-Blau oder i Grün Midi-Tower	ATX	250 W	64,-
A-325 Midi-Tower	ATX	250 W	59,-
A-330 Midi-Tower	ATX	300 W	69,-
COOLERMASTER ATC-201-SX Midi-Tower komplett aus Alu, ohne Netzteil			329,-

Netzteile			€
ENHANCE	250 W	ATX	49,-
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	59,-
ENHANCE	300 W	ATX	59,-
ENHANCE für P4	300 W	ATX	84,-
ENHANCE UltraQuiet	300 W	ATX	74,-
ENHANCE für P4	460 W	ATX	129,-
ENHANCE für Dual-Athlon	460 W	WTX	159,-

„HOME-LINE" „PROFI-LINE" „i-LINE" „AVANCE" „TREND"

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
CUSI-FX (Flex-ATX) +Snd+VGA	FCPGA-630E	S	99,- L
CUSI-M (µATX) +Sound+VGA+LAN	FCPGA-630E	S	99,-
CUV4X-DLS Dual+LAN+U160	FCPGA-133A	S+	399,-
TUV4X	FCPGA2-133T	S+	104,-
CUV266-D Dual	FCPGA-266	D	229,-
TUSL2-C	FCPGA2-815EP	S	129,-
A7S-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-730	S	109,-
A7VL-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KL133	S	104,-
A7V-E	SoA-KT133	S	99,-
A7V133-C	SoA-KT133A	S	119,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	S	139,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	144,-
A7V266-E	SoA-KT266A	D	194,-
A7V266-E +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	214,-
A7A133	SoA-Mag1	S	99,-
A7A266-E	SoA-Mag1	S/D	159,-
A7M266	SoA-761	D	179,-
A7M266-D +Dual+Sound	SoA-760MPX	D+	329,- L
A7N266 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	244,- L
P4T	So423-850	R+	214,-
P4T-F	So423-850	R+	179,-
P4T-M (µATX) +Snd+LAN+FW	So423-850	R+	269,-
P4S333 +Sound	So478-645	D	179,-
P4S333-M (µATX) +Snd+LAN	So478-645	D	189,- L
P4B +Sound	So478-845	S+	189,-
P4B-E +Sound+RAID	So478-845	S+	209,-
P4B-M (µATX) +Sound	So478-845	S+	189,-
P4T-E	So478-850	R+	224,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D	249,- L
P4B266-M (µATX) +Snd+LAN	So478-845D	D	229,- L

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-6VTXE	FCPGA2-133T	S+	99,-
GA-7IXEH	SoA-KT133E	S	79,-
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	109,-
GA-7VTXE +Sound	SoA-KT266A	D	139,-
GA-7VTXH +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	154,-
GA-8IDX +Sound	So478-845	S+	164,-
GA-8IDXH +Sound+LAN	So478-845	S+	199,-
GA-8ITXE +Sound	So478-850	R+	199,-
GA-8ITXR +Sound+LAN+RAID	So478-850	R+	264,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KTA3L+ +Sound	SoA-KT133A	S	109,-
EP-8KTA3+ Pro +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	144,-
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	149,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
P6STP-FL (Flex-ATX) +Sound+VGA+LAN	FCPGA-630E	S	84,-
P6VXAT +Sound	FCPGA2-133T	S+	79,-
K7SEM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730S	S	99,-
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	89,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	84,-
K7S5A +LAN+Sound	SoA-735	S/D	89,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	S/D	129,-
P4S5A +Sound	So478-645	D	124,-
P4S5A +Sound+LAN	So478-645	D	129,- L
P4VXAD +Sound	So478-P4X266	D	124,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
MS-6368 (µATX) +Sound+VGA+LAN	FCPGA-PLE133	S	94,-
MS-6378 (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-KLE133	S	99,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	124,-
K7T266 Pro +Sound	SoA-KT266	D	129,-
K7T266 Pro-R +Sound+RAID	SoA-KT266	D	149,-
K7T266 Pro2 +Sound	SoA-KT266A	D	164,-
K7T266 Pro2-RU +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	194,-
K7N420 Pro +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	219,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	109,-
645 Ultra +Sound	So478-645	D	154,-
845 Pro2 +Sound	So478-845	S+	179,-
845 Pro4 +Sound	So478-845	S+	184,-
845 Ultra-C +Sound	So478-845D	D	179,-
845 Ultra-ARU +Snd+RAID	So478-845D	D	229,-
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	204,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
K7V Dragon Plus +RAID+Sound+LAN	SoA-KT266A	D	199,-
P4S Dragon Ultra +RAID+Sound+LAN	So478-SiS645	D	229,-

VIA	Sockel/Chip	RAM	€
VL33-S +Sound	So423-P4X266	D	129,-
P4XB-S +Sound	So478-P4X266	D	139,-
P4XB-R +Sound+LAN+RAID	So478-P4X266	D	154,- L

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

- **S: SD-RAM**
- **D: DDR-RAM**
- **R: RD-RAM**
- **+ : auch ECC**
- *** : nur ECC Registered**

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU - INTEL			normal	in-a-box
Celeron® (FCPGA)	100	800 MHz	a.A.	
Celeron® (FCPGA)	100	900 MHz	79,-	a.A.
Celeron® (FCPGA)	100	950 MHz	a.A.	104,-
Celeron® (FCPGA)	100	1,0 GHz	109,-	119,-
Celeron® (FCPGA)	100	1,1 GHz	129,-	139,-
Celeron® (FCPGA2)	100	1,2 GHz	154,-	164,-
P III (FCPGA)	100	850 MHz	184,-	
P III (FCPGA)	133	866 MHz	189,-	
P III (FCPGA)	133	933 MHz	199,-	214,-
P III (FCPGA)	133	1,0 GHz	214,-	229,-
P III (FCPGA)	100	1,1 GHz	199,-	
P III (FCPGA2)	133	1,13 GHz		289,-
P III (FCPGA2)	133	1,2 GHz		379,-
P III-S (FCPGA2) 512	133	1,13 GHz		339,-
P III-S (FCPGA2) 512	133	1,26 GHz		389,-
Pentium® 4 (So478)		1,4 GHz	199,-	
Pentium® 4 (So478)		1,5 GHz	239,-	259,-
Pentium® 4 (So478)		1,6 GHz		279,-
Pentium® 4 (So478)		1,7 GHz	299,-	319,-
Pentium® 4 (So478)		1,8 GHz	339,-	359,-
Pentium® 4 (So478)		1,9 GHz		419,-
Pentium® 4 (So478)		2,0 GHz	669,-	689,- L

CPU - AMD			normal	boxed
Duron™ (SoA)		700 MHz	49,-	59,-
Duron™ (SoA)		800 MHz	64,-	74,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	69,-	79,-
Duron™ (SoA)		1,0 GHz	94,-	104,-
Duron™ (SoA)		1,1 GHz	109,-	119,-
Athlon™ TB (SoA)	100	900 MHz	89,-	104,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	119,-	134,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,1 GHz	124,-	139,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	139,-	154,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,33 GHz	149,-	164,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	164,-	184,-
Athlon™ XP 1500+		1,33 GHz	169,-	184,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	179,-	194,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	209,-	224,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	289,-	304,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	379,-	394,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	a.A.	a.A.

CPU - Lüfter	€
COOLERMASTER verschiedene Modelle	a.A.
PAPST verschiedene Modelle	a.A.
GLOBALWIN WBK68	34,-
GLOBALWIN CAK38 II	69,-
ZALMAN CNPS 5005-Al	64,-
ZALMAN CNPS 5005-Cu	69,-
Athlon™ XP Cooler-Kit COOLERMASTER DPS-613C, 2 Gehäuselüfter	44,-

RAM - SAMSUNG original					€
DIMM	128 MB	DDR	PC266		49,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		92,-

RAM - INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	29,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	54,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	109,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	32,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	34,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	74,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	a.A. L
DIMM	512 MB	DDR	PC266		219,- L
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800		64,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		144,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800 ECC		74,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800 ECC		149,-

RAM - OEM				€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100	27,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100	49,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	24,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	44,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	89,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	44,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	164,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333	249,- L

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Aquanox	39,-
Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elexier der Macht (AddOn)	34,-
Empire Earth	44,-
EverQuest - Shadows of Luclin (AddOn)	34,-
Flight Simulator 2002 Professional	74,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	44,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-
RTL Skispringen 2002	29,-
Star Trek - Armada II	39,-
Stronghold	39,-

Action	€
Aikens Artifact	14,-
Alone in the Dark - The new Nightmare	44,-
American McGee's Alice	24,-
Aquanox	39,-
Army Men - Air Attack	34,-
Army Men Sarges Heroes	34,-
Blair Witch Project 3	24,-
Blitzer Flitzer	14,-
Clive Barker's Undying	24,-
Codename: Outbreak	39,-
Deep Fighter	39,-
Delta Force	19,-
Deus Ex	19,-
Dragon Riders	44,-
Duke Nukem: Hunting	14,- L
Europa Raser	29,-
Evil Dead	39,-
Evil Twin	44,-
Excalibug	39,-
Fur Fighters	34,-
Giants - Demolition Pack	19,-
Grouch	14,-
Gunlok	39,-
Half-Life	14,-
Half-Life - Blue Shift	14,-
Half-Life - Generation V2	24,-
Half-Life - Gunman Chronicles	14,-
Infestation	29,-
King of the Road	39,-
Legends of Might + Magic	44,-
Mech Commander 2	44,-
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	24,-
Midtown Madness II	39,-
No One Lives Forever	39,-
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-
Parkan Iron Strategy	44,-
Police Quest - SWAT 3	14,-
Project Eden	39,-
Red Faction	39,-
Rune - Gold Pack	34,-
Rune - Halls of Valhalla (AddOn)	24,-
Serious Sam	29,-
Serious Sam: The Second Encounter	29,- L
Soul Reaver 2	44,-
South Park	39,-
Star Trek - Armada II	39,-
Star Trek - Voyager (AddOn)	24,-
Star Trek - Voyager Elite Force	14,-
Star Wars Episode I: Battle for Naboo	24,-
Techno Mage	14,-
Timeline	14,-
Totally Unreal - Special Edition	24,-
Tribes 2	39,-
Unreal Tournament	14,-
Worms World Party	29,-
X-Com Enforcer	39,-
ZAX The Alien Hunter	34,-

Serious Sam
The Second Encounter
Adventure
jetzt Vo...
€ 29,-

Simulation	€
Anno 1602 - Königs Edition	19,-
B-17 Flying Fortress 2	39,-
Comanche 4	44,-
Der Meistertrainer 01/02	44,-
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse (AddOn)	29,-
Die Gilde	44,-
Die Siedler 4	39,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Völker 2	39,-
Echelon	39,-
Edge of Chaos	44,-
Flight Simulator 2002 Professional	74,-
Flight Simulator 2002	59,-
FLY! II	44,-
Fritz 7	44,-
Fussballmanager 2002	44,-
IL2 Sturmovik	39,-
Mech Warrior 4 - Black Knight (AddOn)	19,-
Mech Warrior 4 - Vengeance	34,-
Panzer Elite	24,-
Pro Train (AddOn)	34,-
RT II - 2nd Century (AddOn)	14,-
Silent Hunter 2	44,-
Sim City 3000	14,-
Sub Command	39,-
Train Simulator	54,-
Tropico	39,-
X-Plane	39,-

Sport	€
Driver	14,-
F1 Championship 2000	14,-
Sports Car GT	14,-
UEFA 2000	14,-
Kick Off 2002	19,-
Bundesliga Manager X	19,-
Bundesliga Stars 2001	19,-
MTV Sports - Skateboarding	19,-
NBA Inside Drive 2000	19,-
NHL 2001	19,-
Rugby 2001	19,-
Superbike 2001	19,-
Tiger Woods PGA Tour 01	19,-
Bundesliga 2001 - Fussball Manager	24,-
European Super League	29,-
RTL Skispringen 2002	29,-
Tennis Master Series	34,-
Tony Hawks Pro Skater 2	34,-
Dave Mirra Freestyle BMX	34,-
Ducati World	34,-
Euro Tour Cycling	34,-
UEFA Challenge	34,-
UEFA Championsleague Saison 2001/2002	34,-
WCS Snooker	39,-
Anstoss Action	39,-
Championship Surfer	39,-
F1 2001	39,-
NBA Live 2001	39,-
NHL 2002	39,-
Paris Dakar Rally	39,-
STCC 2 Touring Car Championship	39,-
Rally Championship 2002	44,-
DSF - Fussball Manager Udo Lattek	44,-
FIFA Football 2002	44,-
Madden NFL 2002	44,-

Rennen	€
Autobahn Raser 3 - Die Polizei schlägt zurück	34,-
Autobahn Raser 2	19,-
Bleifuss Offroad	39,-
Carrera Grand Prix	34,-
Colin McRae Rally 2.0	19,-
Die 24 Stunden von Le Mans	14,-
Ford Racing	39,-
Grand Prix 3	19,-
Grand Prix 3 - 2000 Season (AddOn)	19,-
Insane	39,-
Lead Foot	24,-
Manager Pack	24,-
Master Rallye	34,-
Moto Racer 3	44,-
Motocross Madness II	14,-
Open Kart	34,-
Racing Madness	29,-
Rally Trophy	39,-
Road Wars	39,-
Sega Rally 2	14,-
South Park Rally	34,-
Sprint Car	24,-
Supercar Street Challenge	39,-
Test Drive 6	39,-
Urlaubs Raser	14,-
V-Rally 2 Expert Edition	39,-

Rollenspiel	€
Anachronox	39,-
Arcanum - Von Magie und Dampfmaschinen	39,-
Baldur's Gate II - Das Epos	29,-
Baldur's Gate II - Die Schatten von Amn (DVD)	44,-
Balduris Gate II - Thron des Bhaal (AddOn)	24,-
Balduris Gate II + Thron des Bhaal	44,-
Gorasul - Das Vermächtnis des Drachen	39,-
Herz des Winters (AddOn)	24,-
Icewind Dale - Die Saga	24,-
Icewind Dale + Herz des Winters	39,-
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	44,-
Summoner	39,-

Adventure	€
Diablo II	19,-
Diablo II - Lord of Destruction (AddOn)	29,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	9,-
Indiana Jones - Adventure Kit	14,-
Konung	34,-
Monkey Island Collection	14,-
Myst III - Exile Deu	39,-
Star Trek - Der Aufstand	24,-
Star Trek - Dominion Wars	44,-
Tomb Raider - Die Chronik	44,-

Black & White
Insel der Kreaturen
(Add on)
Strategie
€ 34,-

Strategie	€
Age of Empires II - Gold	44,-
Age of Empires II Conquerors (AddOn)	24,-
Art of Magic	39,-
Black + White	39,-
C + C - Alarmstufe Rot 2	39,-
C + C - Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache (AddOn)	24,-
C + C - Renegade	44,- L
Commandos 2 - Men of Courage	39,-
Desperados	44,-
Die Siedler 4 - Mission Disk (AddOn)	14,-
Emperor - Schlacht um Dune	39,-
Empire Earth - Limited Edition	59,-
Kohan Immortal Sovereign	44,-
Myth III	39,-
Original War	34,-
Rainbow Six - Collector's Edition	34,-
Sacrifice - Blood Pack	19,-
Shogun	39,-
Shogun Total War: The Mongol Invasion (AddOn)	14,-
Shogun Total War: Warlords Edition	39,-
Star Trek - Away Team	39,-
Star Wars - Galactic Battlegrounds	44,-
StarCraft + Broodwar (inkl. Bonus-DVD)	14,-
Starfleet Command - Commanders Edition	24,-
Startopia - Die Raumstation	39,-
Sudden Strike	39,-
Sudden Strike - Forever (AddOn)	34,-
Three Kingdoms	39,-
Wiggles	39,-
World War 3 - Black Gold	39,-

Über 500 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	€
DEXXA Cordless Desktop	PS/2 u. USB	44,-
Standard	PS/2	9,-
Standard i-blau	PS/2	14,-
KEYTRONIC KT-600	PS/2	9,-
KEYTRONIC KT-2001	PS/2	24,-
CHERRY G83-6105	USB	19,-
CHERRY G83-6105 versch. Farblayouts	PS/2	24,-
CHERRY G84-4100	PS/2	49,-
CHERRY G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	29,-
CHERRY G84-4400 inkl. Trackball	PS/2	99,-
Einige CHERRY-Tastaturen in diversen Sprach-Layouts erhältlich.		
LOGITECH iTouch Keyboard	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH Cordl. Desktop Refresh	PS/2 u. USB	69,-
LOGITECH Cordl. Desktop iTouch	PS/2 u. USB	89,-
LOGITECH Cordl. Desktop Optical	PS/2 u. USB	139,- L
MS Internet Keyboard	PS/2	29,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	49,-
MS Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	59,-
MS Office Keyboard	PS/2 u. USB	64,-
MS Wireless Desktop	PS/2	79,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2 u. ser.	4,-
i-Maus blau	PS/2	9,-
Ergo Wheel	PS/2	9,-
DEXXA Optical Mouse	PS/2	19,-
DEXXA Wireless Optical Mouse	PS/2	39,-
LOGITECH Pilot Mouse OEM	PS/2 o. ser.	9,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse Opt.	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Wheel Mouse Opt.OEM	PS/2 u. USB	19,-
LOGITECH Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH MouseMan Wheel OEM	PS/2 u. USB	19,-
LOGITECH Wheel Mouse Opt.SE	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	49,-
LOGITECH Cordl. MouseMan Opt.	PS/2 u. USB	69,-
MS WheelMouse	PS/2	24,-
MS WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2	44,-
MS IntelliMouse SB	PS/2	19,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
MS IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	49,-
MS Wireless IntelliMouse Explorer	USB	79,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
LOGITECH WingMan Force 3D	USB	64,-
LOGITECH WingMan Strike Force 3D	USB	94,-
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST50	GP	19,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D	USB u. GP	39,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	44,-
SAITEK X36 Flight Controller	USB u. GP	99,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	39,-
LOGITECH WingMan Rumblepad Cordless	USB	64,- L
MS SideWinder Strategic Commander	USB	39,-
MS SideWinder Pro	USB	39,- L
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	44,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	59,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	99,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	239,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	119,-

MONITORE

BELINEA	kHz	TCO	Zoll / cm	€
103020	70	--	17 / 40,3	189,-
103025	70	99	17 / 40,3	199,-
103045	86	99	17 / 40,5	229,-
103075	70	99	17 / 40,5	229,-
108080	121	99	22 / 50,8	929,-

SONY	kHz	TCO	Zoll / cm	€
CPD-E230	85	99	17 / 40,7	384,-
CPD-G220	96	99	17 / 40,7	409,-
CPD-E400P	96	99	19 / 45,6	509,-
CPD-G420 +USB	110	99	19 / 45,6	689,-
CPD-G520 +USB	130	99	21 / 50,4	1.169,-

EIZO	kHz	TCO	Zoll / cm	€
F520	96	99	17 / 39,7	399,-
F730	115	99	19 / 45,3	579,-
F931	130	99	21 / 51,0	979,-

IIYAMA	kHz	TCO	Zoll / cm	€
A702HT	96	99	17 / 39,5	349,-
LS902UT	95	99	19 / 45,7	319,-
MA901U	96	99	19 / 45,7	429,-
A902MT +USB	115	99	19 / 45,8	579,-
MA201D	110	99	22 / 50,0	849,-

SAMSUNG	kHz	TCO	Zoll / cm	€
900NF	110	99	19 / 46,4	499,-
950p plus	110	99	19 / 45,7	429,-
957DF	96	99	19 / 45,7	489,-
957NS	96	99	19 / 45,7	539,-

SAMTRON	kHz	TCO	Zoll / cm	€
76E	70	99	17 / 40,6	199,-
76BDF	85	99	17 / 40,6	249,-
76P	96	99	17 / 40,6	249,-
96P	96	99	19 / 45,7	309,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

SOUND & MULTIMEDIA

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
Sound Blaster 128 bulk	PCI	24,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	49,-
SB Audigy Player bulk	PCI	89,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	299,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	44,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	89,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Audiosystem EWX24/96	PCI	179,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	69,- L
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,- L
ST Audio DSP24 V+	PCI	159,- L

VIDEOLOGIC	Typ	€
Sonic Vortex 2 bulk	PCI	79,-
Sonic Vortex 2 retail	PCI	89,-
Sonic Fury retail	PCI	99,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte	PCI	14,-
Soundkarte 4-Kanal	PCI	19,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	29,-

Lautsprecher

CREATIVE	€
SBS35	19,-
SoundWorks 320	49,-
SoundWorks Slim 500	89,-
SoundWorks Digital	89,-
FourPointSurround 1600	79,-
Inspire 5.1 5300	149,-
Inspire 5.1 5700	399,-

TEAC	€
PM-60	12,-
PM-80	14,-
PM-140	24,-
PM-260	34,-
PM-500B Sat./Subw.-System	64,-
PM-1500 Home Theater System	244,-

Lautsprecher

VIDEOLOGIC	€
Sirocco Spirit	209,-
Sirocco	379,-
Sirocco Crossfire 3D	389,-
Sirocco Pro	869,-
DigiTheatre 5.1	354,-
DigiTheatre Silber	379,-
DigiTheatre DTS Silber	614,-

Diverse	€
Soundboxen aktiv, 40 W	9,-
Soundboxen aktiv, 120 W	19,-
LOGITECH SoundMan S-20	54,-
LOGITECH SoundMan SR-30	79,-

Multimedia

Webcams		€
CREATIVE VB WebCam	USB	39,-
CREATIVE PC-Cam 300	USB	144,-
CREATIVE PC-Cam 600	USB	194,- L
LOGITECH QuickCam Express	USB	34,-
LOGITECH QuickCam Express Refresh	USB	44,-
LOGITECH QuickCam Web	USB	64,-
LOGITECH QuickCam Pro 3000	USB	94,-
LOGITECH QuickCam VC	Parallel	84,- L
LOGITECH QuickCam Traveller	USB	144,-
LOGITECH ClickSmart 310	USB	94,-
LOGITECH ClickSmart 510	USB	189,-
PHILIPS ToUcam XS	USB	44,-
PHILIPS ToUcam Fun	USB	64,-
PHILIPS ToUcam Pro	USB	84,-
PHILIPS ToUcam Pro3D	USB	119,-
TERRATEC TerraCam	USB	39,-
TERRATEC TerraCam Pro	USB	74,-
TERRATEC TerraCam 2move	USB	79,-

Headsets & Mikrofone	€
LABTEC Verse-514 Mikrofon	14,-
LABTEC Axis-302 Headset	24,-
LABTEC Axis-002 Headset	39,-
LABTEC Dialog-501 Headset	79,-
PLANTRONICS P2000 Headset	14,-
PLANTRONICS LS1 Headset	49,-
PLANTRONICS HS1 Headset	69,-
PLANTRONICS DSP-100 Headset	94,-
PLANTRONICS DSP-500 Headset	144,-
TERRATEC Micro Master	14,-
TERRATEC Headset Master	19,-
TERRATEC phono PreAmp Studio	89,-

DRUCKER

HP		Format	€
DeskJet 656C	+USB	A4	74,-
DeskJet 845C	+USB	A4	94,-
DeskJet 920C	+USB	A4	119,-
DeskJet 940C	+USB	A4	139,-
DeskJet 959C	+USB	A4	149,-
DeskJet 960C	+USB	A4	189,-
DeskJet 980Cxi	+USB	A4	254,-
DeskJet 990Cxi	+USB+IrDA	A4	314,-
DeskJet 1220C	+USB	A3	374,-
Color InkJet CP 1700	+USB	A3	469,-
PSC 750 (Sc./Ko.)	USB	A4	284,-
PSC 950 (Sc./Ko.)	USB	A4	369,-
OfficeJet G55 (Sc./Ko.)	+USB	A4	404,-
OfficeJet G85 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	479,-
OfficeJet K80 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	374,-
OfficeJet V40 (Sc./Ko./Fax)	USB	A4	299,-
PhotoSmart P1215	+USB+IrDA	A4	319,-
PhotoSmart P1218	+USB+IrDA	A4	349,-

LEXMARK		Format	€
LEXMARK Jetprinter Z22	+USB	A4	59,-
LEXMARK Jetprinter Z33	USB	A4	79,-

EPSON		Format	€
Stylus C40UX	+USB	A4	74,-
Stylus C60	+USB	A4	119,-
Stylus C80	+USB	A4	229,-
Stylus Color 980	+USB	A4	189,-
Stylus Photo 890	+USB	A4	234,-
Stylus Photo 1290	+USB	A3	474,-

CANON		Format	€
S100	+USB	A4	74,-
S400	+USB	A4	114,-
S450	+USB	A4	139,-
S500	+USB	A4	189,-
S600	+USB	A4	219,-
S630	+USB	A4	244,-

SCANNER

HP		Auflösung	€
ScanJet 2200C	USB	600x600	89,-
ScanJet 3400C	Par./USB	600x1.200	109,-
ScanJet 4400C	Par./USB	600x1.200	129,-
ScanJet 4470C	Par./USB	600x1.200	179,-
ScanJet 5400C	Par./USB	1.200x2.400	229,-
ScanJet 5470C	Par./USB	1.200x2.400	289,-
ScanJet 5490C	Par./USB	2.400x2.400	419,-
ScanJet 7400C	SCSI/USB	2.400x2.400	499,-

MUSTEK		Auflösung	€
Be@rPaw 1200	USB	600x1.200	84,-
Be@rPaw 1200 CU	USB	600x1.200	89,-
Be@rPaw 2400	USB	1.200x2.400	129,-

CANON		Auflösung	€
CanoScan D660U	USB	600x1.200	144,-
CanoScan N670U	USB	600x1.200	104,-
CanoScan N676U	USB	600x1.200	114,-
CanoScan D1230U	USB	1.200x2.400	249,-
CanoScan N1240U	USB	1.200x2.400	154,-
CanoScan D2400U	USB	2.400x4.800	399,-

EPSON		Auflösung	€
Perfection 1250	USB	1.200x2.400	129,-
Perfection 1250 Photo	USB	1.200x2.400	154,-
Perfection 1650	USB	1.600x3.200	204,-
Perfection 1650 Photo	USB	1.600x3.200	254,-
Perfection 2450 Photo	USB/FW	2.400x4.800	459,-

NETZWERK

Diverse	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	49,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	49,-
Kit 1 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. Kabel	PCI	29,-
Kit 2 100 Mbit/s 4 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Switch und Kabel	PCI	119,-
Starter Kit 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub und Kabel	PCI	79,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	54,-

3COM	Typ	€
3CSOHO100-TX 10/100 Mbit/s	PCI	44,-
3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	54,-
3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	54,-
3C900B-Combo	PCI	79,-
3C563D +Modem	PCMCIA	49,-
3CXSH572BT 10/100 Mbit/s	PCMCIA	99,-

ADVANCE 29133
U-133 Controller
PCI, max. 133 MB/s Datendurchsatz, Kit
€ 69,-

D-LINK	Typ	€
DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	22,-
DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	39,-
DFE-650TX 10/100 Mbit/s	PCMCIA	69,-
DE-660CT Combo	PCMCIA	54,-
DFE-660TX 10/100 Mbit/s	CardBus	79,-

ELSA	Typ	€
LANCOM DSL/10 Office	seriell	209,-
LANCOM DSL/I-10	seriell	409,-
LANCOM DSL/I-1611	RJ-45	599,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	Mini			59,-
8-Port		34,-	54,-	84,-
8-Port	Mini			89,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			199,-
16-Port		69,-	149,-	169,-
5-Port	D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			39,-
5-Port	D-LINK DFE-905DX			84,-
8-Port	D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			54,-
8-Port	D-LINK DFE-908DX			129,-
16-Port	D-LINK DFE-916DX			239,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini USB Powered	54,-
8-Port	Mini USB Powered	74,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten	219,-
16-Port		179,-
24-Port		459,-
5-Port	3COM 3C16790-ME	134,-
8-Port	3COM 3C16791-ME	169,-
12-Port	3COM 3C16981-ME	869,-
5-Port	D-LINK DES-1005D	94,-
8-Port	D-LINK DES-1008D	139,-
16-Port	D-LINK DES-1016D	279,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	€
MicroLink 56K Softmodem	PCI	analog	29,-
MicroLink 56K	PCI	analog	49,- L
MicroLink 56K Fun	USB	analog	64,-
MicroLink 56K Fun II	seriell	analog	64,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	analog	69,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	analog	184,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	64,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	79,-
MicroLink ISDN	USB	ISDN	94,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	94,-
MicroLink ISDN Office	ser./USB	ISDN	244,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	189,-

AVM	Typ	Art	€
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	199,-
Fritz!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
Fritz!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
Fritz!X v3.0	seriell	ISDN	149,-
Fritz!X USB v2.0	USB	ISDN	149,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-
C2	PCI	ISDN	539,-

OLITEC	Typ	Art	€
V92 Ready	PCI	analog	39,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	99,-
SmartMemory	seriell	analog	109,-
SpeedCom 2000	seriell	analog	74,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	119,-
WaveMemory schnurloses DECT-Modem	seriell	analog	209,-

IP-LINX	Typ	Art	€
MB-400SE DSL-Router	RJ-45	ADSL	139,-
MB-400S DSL-Router	RJ-45	ADSL	159,-
MB-401S DSL-Router	RJ-45	ADSL	179,-
MB-701S DSL-Router	RJ-45	ADSL	229,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	39,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	59,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	34,-
ACER ISDN 128 Surf	USB	ISDN	49,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		49,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		59,-
29133	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		69,-
2992	FireWire	CardBus		99,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		49,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0+FW	FW/USB2.0	PCI		119,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		124,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		479,-
USB2connect	USB2.0	PCI		84,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI		94,-
DuoConnect	USB2.0/FW	PCI		149,-

DAWICONTROL	Art	Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		64,-
DC-1394	FireWire	PCI		59,-

Diverse	Art	Typ	Single	Kit
Adapter Card	USB	PCI	19,-	

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	49,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	79,-	84,-
FastTrak100TX2 (RAID)	U-100	PCI	109,-	124,-
FastTrak100TX4 (RAID)	U-100	PCI	184,-	194,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		459,-

Fritz!Card PCI v2.0
AVM ISDN-Adapter
€ 69,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

FESTPLATTEN

[IDE]

FUJITSU		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	109,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	115,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	129,-
IBM				
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	CALL
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	139,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	175,-
MAXTOR				
D-MAx+ D540x	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	119,-
D-MAx+ D540x	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	155,-
D-MAx+ D540x	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	199,-
D-MAx+ D540x	U-100	120,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D540x	U-100	160,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D541x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	109,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	40,0 GB	9/2048/7200	139,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	60,0 GB	9/2048/7200	185,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	80,0 GB	9/2048/7200	255,-

SEAGATE		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
ST320011A	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	119,-
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	105,-
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	139,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	119,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	8/2048/5400	219,-
ST380021A	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	259,-
WESTERN DIGITAL				
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	102,-
WD200EB	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	105,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	135,-
WD400EB	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	125,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	139,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	145,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	179,-
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	235,-
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	279,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	299,-
WD1200BB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	465,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	119,-
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	139,-
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	239,-

TIGER'S TOOL-BOX

IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten



SIEMENS
IC 35 • mit 2 MB
Art.-Nr. ORG039 **€ 71,-**

DIGITALKAMERAS

CANON		EURO
GPower Shot A10	MAC+PC	369,-
Power Shot S40	MAC+PC	919,-
CASIO		
QV-4000	MAC+PC	885,-
QV-4000 MIC inkl. Microdrive 1 GB		1.139,-
FUJI		
FinePix A101	MAC+PC	199,-
FinePix A201	MAC+PC	299,-
FinePix 4900 Zoom	MAC+PC	869,-
HP		
PhotoSmart 318		269,-
PhotoSmart P 1000	MAC+PC	179,-
KODAK		
DC3200	MAC+PC	149,-

MINOLTA		EURO
Dimâge 5	MAC+PC	999,-
Dimâge 7	MAC+PC	1.275,-
OLYMPUS		
C-1	MAC+PC	285,-
C-1 Bundle	MAC+PC	
+ 4xAA-Akku+Ladegerät+Ledertasche		305,-
C-2	MAC+PC	369,-
C-40 Zoom	MAC+PC	995,-
C-100 Zoom	MAC+PC	245,-
C-200 Zoom	MAC+PC	459,-
C-200 inkl. Photoshop Elements		509,-
C-200 Zoom Bundle	MAC+PC	499,-
4xAA Akku NiMH+Ladegerät+Ledertasche		

GRAFIKKARTEN

ASUS		EURO
V7100 Pure	32MB	105,-
V7100 Pro Pure AGP	32MB	109,-
V7100 T TV-out	32MB	135,-
V7100 1x DVI	32MB	125,-
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	145,-
V7700 Pure	32MB	149,-
V7700 Deluxe AGP	32MB	209,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	435,-
V8200 Deluxe, TV (GeForce 3)	64MB	459,-
V8200 T5DeluxeGF3 3D-Brille/TV-out/Video-in	64MB	525,-
V8200 T5 Pure GeForce3 TI 500	64MB	499,-
ELSA		
Gladiac 311 TV-out Ret. AGP	32MB	85,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	32MB	109,-
Gladiac 511 TV-out bulk	64MB	145,-
Gladiac 721 Geforce3 Titan.200	64MB	305,-

ELSA		EURO
Gladiac 920 Geforce3	64MB	465,-
Gladiac 921 Geforce3 Titan.500	64MB	455,-
GAINWARD		
GeForce2 MX 64	32MB	65,-
GeForce2 MX Hollywood	32MB	209,-
GeForce2 MX TwinView TV Golden	32MB	135,-
GeForce2 MX TwinView VIVO TV	32MB	165,-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	175,-
GeForce2 Ti/500 XP Golden	64MB	195,-
GeForce3 PowerPack AGP/DVI/VIVO	64MB	465,-
GeForce3 Ti/450 TV PowerPack Gold	64MB	255,-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	375,-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	405,-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	445,-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	459,-

Der starke DVD/CD-ALLESKÖNNER

PANASONIC LFD-311
DVD-R/DVD-RAM Writer inkl. Software
bulk • ATAPI
Art.-Nr. DVB003 **€ 519,-**

CPU/PROZESSOREN

AMD

			EURO
Duron 800 MHz	boxed*		78,-
Duron 850 MHz	boxed*		84,-
Duron 900 MHz	boxed*		89,-
Duron 1.000 MHz	boxed*		107,-
Duron 1.100 MHz	boxed*		127,-
Thunderbird 900 MHz	boxed*	SockelA	100,-
Thunderbird 1.000 MHz	boxed*	SockelA	130,-
Thunderbird 1.200 MHz	boxed*	SockelA	160,-
Thunderbird 1.300 MHz	boxed*	SockelA	167,-
Thunderbird 1.333 MHz	266 boxed*	SockelA	163,-

*boxed: Zu dieser CPU erhalten Sie von uns einen hochwertigen Lüfter und Wärmeleitpaste.

Intel

				EURO
Celeron	FC-PGA	1.100 MHz	in a box	135,-
Celeron	FC-PGA	1.200 MHz	in a box	159,-
Pentium IV	478-PGA	1.600 MHz	in a box	305,-
Pentium IV	478-PGA	1.700 MHz	in a box	329,-
Pentium IV	478-PGA	1.900 MHz	in a box	435,-

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.
Wir führen alle namhaften Typen.

CD-REWRITER

[ATAPI]

			EURO
4/8/32x	Creative Studio Max		192,-
8/12/32x	Sony CRX-200E-RP		285,-
8/12/32x	Traxdata 12832+	Kit	117,-
8/16/40x	Mitsumi 4808TE	Kit	125,-
10/12/32x+**8x DVD**	Ricoh 9120	Kit	219,-
10/12/32x+**8x DVD**	HP 9900 ci		349,-
10/16/40x	LiteOn	Kit	105,-
10/16/40x	NEC NR7800		115,-
10/16/40x	NEC NR7800 Retail		125,-
10/16/40x	Traxdata 161040x	Kit	105,-
10/20/40x	Ricoh MP7200A	Kit	145,-
10/20/40x	Yamaha CRW2200E-B10		148,-
10/20/40x	Yamaha CRW2200E-VK	Kit	168,-
10/24/40x	AOpen 2400A	Kit	122,-
10/24/40x	LiteOn	Kit	129,-
10/24/40x	Mitsumi 4809TE		139,-
10/24/40x	Sanyo BP1500PN	Kit	239,-
10/24/40x	Sony CRX-175M-RP		235,-

			EURO
10/24/40x	Plextor PT-W2410TA	Kit	188,-
10/24/40x	Plextor PX-W2410TA bulk		173,-
10/24/40x	TDK CyClone	Kit	173,-
10/24/40x	Teac CD-W524EK	Kit	175,-
10/24/40x	Yamaha CRW3200E-VK	Kit	214,-
12/32/40x	Traxdata 321240+	Kit	169,-

[USB]

4/4/6x	Iomega Starter	Kit	219,-
4/4/8x	Mitsumi CR4804TU	Kit	255,-
8/8/24x	Plextor PX-S88TU		367,-
8/12/24x	Yamaha CRW-70		357,-
10/16/40x	LaCie PC+MAC	extern	235,-
10/20/40x	Sony CRX1750-U-RP	**USB 2.0**	342,-
10/20/40x	Yamaha CRW2200UX-VK		259,-

[PCMCIA]

4/8/24x	LaCie Pocket Drive	extern	475,-
4/8/32x	Argosy RW-848P	Kit	383,-



Vielseitiger DVD-Player mit hohem Bedienkomfort!

JVC XV-S 40
DVD-Player schwarz
liest DVD, CD, CD-R, CD-R/W • Optical-Out • Koax-Out • DTS
Art.-Nr. DVE096 **€ 255,-**

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Finanzsoftware

	EURO
Pc-Finanzbuchhaltung 5.0 W32 dt.	199,-
Pc-Handwerk-Pro 5.0 W32 dt.	665,-
Pc-Handwerk-Std 5.0 W32 dt.	399,-
Pc-Kaufmann-PRO 5.0 W32 dt.	795,-
Pc-Kaufmann-Start 5.0 W32 dt.	65,-
Pc-Kaufmann-Std 5.0 W32 dt.	295,-
Pc-Lohn&Gehalt 5.0 W32 dt.	195,-
Quickbooks 2002 W32 dt.	65,-
Quickbooks Plus 2002 W32 dt.	99,-
Quicken 2002 W32 dt.	49,-
Quicken Deluxe 2002 W32 dt.	69,-
QuickSteuer 2002 W32 dt.	19,-
QuickSteuer deluxe 2002 W32 dt.	29,-
Taxman 2002 W32 dt.	35,-

Grafik

Acrobat 5.0 W32 dt.	315,-
Corel Draw 10.0 Mac dt.	579,-
Corel Draw 10.0 W32 dt. BUNDLE	319,-
Flash-Freehand Studio 10 MAC dt.	639,-
Flash-Freehand Studio 10 W32 dt.	639,-
Flowcharter 2000 W32 dt.	449,-

	EURO
Freehand 10.0 MAC dt.	539,-
Freehand 10.0 W32 dt.	539,-
PageMaker 7.0 W32 dt.	905,-
PaintShop Pro 7.0 AE W32 dt.	125,-
Photoshop 6.0 W32 dt.	1.139,-
Photoshop Elements MPF dt.	99,-
Picture Publisher 10.0 W32 dt.	99,-
Visio-PRO 2002 W32 dt.	585,-
Visio-Standard 2002 W32 dt.	249,-

Multimedia

Director-Shockw.-Studio 8.5 W32 dt.	1.535,-
Mediator PRO 6.0 W32 dt.	359,-
Video Pack 5.0 W32 dt.	475,-
Video-Studio 5.0 W32 dt. DVD-Edition	75,-

SOFTWARE
Sie suchen Software?
Bei uns finden Sie über 4.000 Software-Titel online!

MOTHERBOARDS ATX

AOPEN		EURO
AK73 Pro A	Sockel A/VIA KT133	135,-
AX37Pro	Sockel 370/ VIA266	135,-
MX3W Pro-V	Socket370	105,-
ASUS (alle ASUS-Motherboards mit UDMA100)		
A7A266/WA	SockelA/M1647/M1535D (Sound)	179,-
A7V133/WA	SockelA/VIA KT133A (Sound)	165,-
A7V266/PA	SocketA/VIA KT266	195,-
A7V266-E/WOR	SocketA/VIA KT266A (Sound)	219,-
A7V-E/WOL/WA	SockelA/VIA KT133 (Sound)	115,-
P4T	Sockel423/Intel850	219,-
P4T-E	Socket478/Intel 850 (Sound)	229,-
TUA266/WOA	FC-PGA/Aladdin PRO 5T	129,-
TUA266/PA	FC-PGA/Aladdin PRO	135,-
TUSI-M/LAN/PA	Socket370/630E M-ATX	99,-
TUSL2-C	Socket370/815EP	129,-
TUSL2-C/PA	Socket370/815EP (Sound)	139,-
TUSL2/PA/RAID	Sockel370/815EP	195,-
TUV4X/PA	Socket370/VT82C694T (Sound)	119,-

ELITEGROUP		EURO
K7S5A	SockelA/SIS735 (Sound)	85,-
K7S5A	SockelA/SIS735 (LAN/Sound)	89,-
K7VTA 3	SocketA/VIA KT266(Sound/DDRAM)	89,-
K7VZA V3	SocketA/KT133A (SDRAM)	89,-
P4ITA	Sockel423/850	189,-
P4VXAS	Sockel423/VIA VT8753(Sound)	125,-
P6VXA	FC-PGA/VIA694X (Sound)	95,-
P6VXAT	FC-PGA/VIA694X (Sound)	79,-
ELITO-EPOX		
EP-4B2A	Socket478/Intel 82845	179,-
EP-4B2AE	Socket423/Intel 82845 (Sound)	175,-
EP-8K7A	SockelA/AMD761	155,-
EP-8K7A +	SocketA/AMD761	169,-
EP-8KTA3+PRO	SocketA/VIA KT133A	135,-



Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert.

INTEL Prozessor
Celeron FC-PGA
1.200 MHz • in a box
Art.-Nr. CPU289 **€ 160,-**

DRUCKER

[Laser]

EPSON		EURO
EPL-5800L		290,-
EPL-5800		399,-
HP		
ColorJet 4550 **Farb-Laser**		2.455,-
Laserjet 1000W		332,-
Laserjet 1200		435,-
Laserjet 1200N		665,-
Laserjet 2200		895,-
Laserjet 2200D		960,-
Laserjet 2200DN		1.222,-
Laserjet 3200		767,-
Laserjet 4100		1.425,-
KYOCERA		
FS-1000+		449,-
FS-1000+N		715,-
FS-3800		1.430,-
FS-3800N		1.739,-
MINOLTA-QMS		
PagePro 4100 E		705,-
PagePro 4100 W		639,-

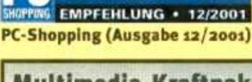
[Tinte]

CANON		EURO
S 500		194,-
S 800 Photo		435,-
S 4500	DIN A3	378,-
S 6300	DIN A3	485,-
EPSON		
Stylus C20UX		65,-
Stylus C40UX		79,-
Stylus Color C80		239,-
Stylus Photo 810		169,-
Stylus Photo 895		285,-
HP		
Deskjet 920C		122,-
Deskjet 940C		143,-
Deskjet 980Cxi		250,-
Deskjet 990Cxi		317,-
Photosmart 1115		255,-
Photosmart 1215		312,-
LEXMARK		
Color Jetprinter Z22		74,-
Color Jetprinter Z33		97,-

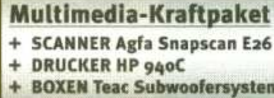
AVITOS Lupus



PC-Shopping (Ausgabe 12/2001)



Multimedia-Kraftpaket



GEHÄUSE: Midi-Tower InterTech Blau • MOTHERBOARD: Elitegroup K7S5A • CPU: AMD-K7C Thunderbird 1.2 GHz • RAM: 256 MB DDR-RAM • HDD: 40 GB • GRAFIK: 32MB AGP TV-Out • SOUND: Creative Labs SB Live Player 5.1 PCI • CD-RW: 10/12/32x • DVD: 16/40x • SOFTWARE: Windows Millenium Edition deut. • ZUBEHÖR: int. 56k Modem, Logitech Tastatur + Maus Cord. iTouch

Art.-Nr. KPC244 **€ 1.539,-**

anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden
Fon: 01805-606065 (0,122 Euro/Min.) • Fax: 01805-606045 (0,122 Euro/Min.)



Leser fragen, PC Games antwortet

FIFA ein 90er?

*Warum gebt ihr einem Spiel wie **NHL 2002** nur 89 % und **FIFA Football 2002** nur 88 %? Früher habt ihr allen **FIFA**-Teilen eine Wertung von über 90 % gegeben, obwohl die selten bis nie Neuerungen boten. Jetzt gibt es eine konfigurierbare Steuerung und ein innovatives Passsystem und ihr gebt „nur" 88 %!* STEFFEN MEINSHAUSEN, PER E-MAIL

88 % ist eine hervorragende Wertung, die all die Neuerungen in **FIFA 2002** berücksichtigt. Wenn ein Spiel allerdings bislang klare Mängel aufwies (Stichwort: nicht frei wählbare Tastaturbelegung) und diese beseitigt werden, rechtfertigt dies nicht, dass die Wertung dadurch automatisch über die „magische" 90-%-Marke rutscht. Zumal wünschenswerte Funktionen fehlen (etwa Trainings- oder WM-Modus, historische Szenarien). An der eindeutigen Kaufempfehlung für Freunde des runden Leders ändert dies aber nichts.

BATTLE REALMS ODER EMPIRE EARTH? Konkrete Kaufberatung: Anhand des eigenen Lieblingsspiels konnten die Leser ganz einfach ihren Favoriten herausfinden.

Space-Rat

*Ich habe da mal eine historische Frage: Woher kommt die Space-Rat? Ich kannte sie noch aus Amiga-Zeiten aus der **ASM**. Und jetzt sehe ich sie schon seit längerem bei euch. Wie kam das?* ALEXANDER KUHFSS, HAIGER

Die Space-Rat hat in der Tat eine lange Historie (Geburtsjahr: 1988) und reicht bis zu besagtem Magazin zurück. Angespornt durch den Wunsch vieler Leser, nutzten wir unseren persönlichen Kontakt zu Zeichner Mathias Neumann, um diese legendäre Comic-Serie fortzusetzen. Mehr Hintergrund-Infos über die Space-Rat gibt's übrigens unter www.space-rat.de.



KULT BEI FANS Die neuesten Abenteuer der Space-Rat gibt's Monat für Monat in PC Games.

Empire Earth vs. Battle Realms

*Der direkte Vergleich von **Empire Earth** mit **Battle Realms** war wirklich hilfreich. Vor allem die Vorstellung der Einheiten und Gebäude ist echt toll. Da ich ein großer Fan von **Age of Empires** bin, habe ich mich für **Empire Earth** entschieden und kann Ihre Wertung voll und ganz unterschreiben.* WOLFGANG BERGER, PER E-MAIL

Wo gibt's die Patches?

*Ich hab mir vor kurzem einen neuen Rechner gekauft und wollte meine Ego-Shooter-Sammlung etwas erweitern. Aber ich hab Probleme mit den ganzen Patches und Neuversionen. Beispiel: Ich wollt mir **Operation Flashpoint** holen oder **Counter-Strike**. Aber als ich mich mal im Internet umgesehen hatte, sah ich, dass es Tausende Patches sowie Neuversionen gibt. Und das trifft nicht nur für diese beiden Spiele zu. Woher weiß ich als Otto Normal-PC-Spieler, welche Patches oder Versionen gut und schlecht sind, welche man kaufen soll und welche nicht? Welche Version nun zum Beispiel für **Counter-Strike** am besten ist? Und ob man irgendwo eine Tabelle finden könnte über bisher erschienene Patches sowie Versionen von Ego-Shootern.* FELIX PIETZSCH, PER E-MAIL

Im Grunde ist alles ganz einfach: Sowohl auf pcgames.de als auch auf den offiziellen Websites zu den genannten Spielen (www.counter-strike.net, www.sierra.de, www.flashpoint1985.com) gibt es die jeweils neuesten Patches. Guter Brauch ist es, die Patches mit aufsteigender Versionsnummer und/oder Datum zu kennzeichnen (also immer den Patch mit der höchsten Nummer downloaden – bei **Operation Flash-**

point etwa wäre dies die Version 1.30). Wer ganz sicher gehen möchte: Auf die PC-Games-CD packen wir jeweils die aktuellsten, offiziellen Patches und Updates. Übrigens: Inzwischen müssen Sie nur noch bei wenigen Spielen auf die vorinstallierte Version achten – in der Regel kommt der neueste Patch mit allen vorherigen Updates zurecht.

Wertungs-Diskussionen

*Ihr habt in der Ausgabe 1/2002 die beiden Spiele **Empire Earth** und **Battle Realms** mit **Age of Empires 2** verglichen. Aber warum gebt ihr **Age of Empires 2** bei dem Test von **Battle Realms** 92 Prozent, aber bei dem Test von **Empire Earth** nur 85 Prozent (Schreibfehler?).* SASCHA ROSE, HÖRSTEL

Sie haben Recht, Herr Rose. Stichwort „Zahn der Zeit": **Age of Empires 2** wurde in der Tat von 92 % auf 85 % abgewertet, um „oben" Luft zu schaffen für – bessere – Neuerscheinungen wie etwa **Empire Earth**. Die aktuelle Top-5-Reihenfolge im Echtzeit-Strategiebereich: **Battle Realms** (88), **Empire Earth** (87), **Age of Empires 2** (85), **Starcraft Gold** (84) und **Sudden Strike Gold** (84).

Das große Zittern

*Der **Anno 1503**-Artikel („Zittern bis zur Stunde Null") hat mir wirklich die Augen geöffnet. Bislang habe ich mir nichts dabei gedacht, wenn in unserer Klasse fleißig Rohlinge ausgetauscht wurden. Doch wenn ich mir ausmale, dass mein Vater oder meine Schwester an der Produktion eines solchen Spiels beteiligt wären, dann würde ich sicher anders darüber denken. Liebe **Anno**-Macher: Ich werde euer Spiel definitiv kaufen, damit ich mich auch noch über **Anno 1404** freuen kann.* MARTIN GERLING, BONN

„Zittern bis zur Stunde Null" ist mal wieder eine echt tolle Reportage. Solche Blicke hinter die Kulissen sind superinteressant, weil sie aufzeigen, wie viel Aufwand mit einem Spiel verbunden ist. Kann man mit mehr Berichten dieser Art rechnen? RÜDI, PER E-MAIL

Die enorme Resonanz auf diesen Bericht zeigt uns, dass sehr viele Leser mehr über die Macher ihrer (künftigen) Lieblingsspiele erfahren möchten. Wir planen daher weitere „Über-die-Schulter-Blicke" für die kommenden Ausgaben. Falls Sie ein spezielles Team oder ein bestimmter Designer interessiert, so schreiben Sie uns doch einfach eine E-Mail an chefredaktion@pcgames.de oder eine Postkarte – wir bemühen uns, Ihre Wünsche zu berücksichtigen.



COUNTDOWN Der Hintergrundartikel zur Entstehungsgeschichte von Anno 1503 hat viele Leser aufgerüttelt.

Schöne Bescherung!

Marschacht, den 4.12.2001. Meine Frau nimmt für mich rund 37 Kilogramm Post in Paketform entgegen. Eher skeptisch ob des Umfangs dieser ungewöhnlichen Lieferung wurde umgehend Rücksprache mit mir gehalten. Ich war mir jedoch keiner Schuld bewusst, brauchte also eigentlich auch kein schlechtes Gewissen zu haben. Zurück vom Brötchengeber dann die große Sprachlosigkeit: Ist denn schon Weihnachten? Nein, dafür ist es zu früh! Oder etwa Nikolaus? Fast, aber so große Stiefel gibt's ja gar nicht! Da stand er vor mir und hatte sich nicht einmal angemeldet: Der mTw-Clan-PC von Fujitsu Siemens mit einem netten Glückwunschschreiben zum Gewinn bei der Verlosung anlässlich des 9-jährigen PC-Games-Jubiläums! Ja, gibt's denn so was? Bislang bin ich noch nie über einen Dreier im Lotto hinausgekommen und nun DAS?! Mein greiser Rechenknecht feierte vor gut einem Monat seinen 4. Geburtstag, für PC-Hardware beinahe ein biblisches Alter. Dennoch hat er mir allzeit gute Dienste geleistet, wofür ich ihn nun mit dem unerwarteten, vorgezogenen Ruhestand belohnen kann. Bin ich jetzt traurig? Nein! Endlich wieder Ego-Shooter!!! Ihr glaubt gar nicht, wie ich mich freue! Ich möchte mich wirklich ganz doll bei allen Beteiligten, insbesondere dem PC-Games-Team, den Sponsoren dieses tollen Preises und natürlich bei meiner persönlichen, mir leider (!) unbekannten Glücksfee bedanken!!! So, nun habe ich aber leider keine Zeit mehr: Ich muss jetzt spielen! TIM UEKER, MARSCHACHT

Mir fällt fast mein Arm ab! Dass der Gyrotwister so ein irres Gewicht erzeugt, ist wirklich unglaublich. Jedenfalls danke für meinen Preis an die Gyrotwister-Leute und euch! Ach ja: Er macht wirklich süchtig! PETER NEUMANN, PER E-MAIL

Es lohnt sich also, bei den Feedback-Umfragen und Gewinnspielen mitzumachen. Wir freuen uns mit allen Preisträgern und drücken allen künftigen Teilnehmern ganz fest die Daumen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Das Benutzen von Geldautomaten kommt für mich momentan nicht in Frage!

Wir bezahlen jetzt in Euro. Ich muss zugeben, als ich meine erste Gehaltsabrechnung in dieser Währung sehen musste, ist mir schon etwas Wasser in die Augen geschossen, aber nach ein paar Jahren werde ich mich daran gewöhnt haben. Das Benutzen der Geldautomaten kommt für mich momentan nicht in Frage, da sie alle nass geweint sind und so viel Feuchtigkeit im Winter schnell zu Grippe führen kann. Ähnlich erschreckte Mienen wie an Geldautomaten zeigen Männer nur, wenn man sich an sie heranschleicht und beginnt, Reis zu werfen. Noch sind uns diese lustig bedruckten Scheinchen fremd. Und der deutsche Mann misstraut bekanntlich allem Fremden, es sei denn, es lässt sich trinken. Wer wollte eigentlich alles diesen Euro? Spontan fallen mir da nur die Portugiesen ein. Kein Wunder: ihr Land ist klein, ihre Küstenlinie kurz, ihr höchster Berg niedrig. Das Einzige, was bei den Portugiesen größer ausgeprägt ist, ist angeblich ihr Minderwertigkeitskomplex. Deshalb müssen sie auch ganz an der äußeren Ecke Europas leben. Schon immer zog es die Portugiesen in unsicheren Booten aufs Meer hinaus, wodurch statistisch jeder 5.000ste Portugiese zum Entdecker wurde. Die idealen Voraussetzungen also für die Einführung des Euro. Ist der Euro eine portugiesische Verschwörung? Helft mir! Schreibt mir!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Schablonski

Hi! Ich finde es zwar super, dass ihr neulich in der PC Games eine Schablone von dem Spiel Commandos 2 drin hattet, aber ich habe eine Tastatur, wo diese Schablone nicht passt! Vielleicht gibt es eine Möglichkeit, dies bei der nächsten Schablone zu berücksichtigen. DANKE: ANDREAS ZANG

Das ist eine Mail, wie ich sie liebe. Etwas Lob, gepaart mit ein wenig Kritik – aber ohne jegliche Möglichkeit, den Kritikpunkt abzustellen. Ganz abgesehen davon, dass es schier unmöglich ist, eine Schablone zu erstellen, die für alle (auch die abgefahrensten) Tastaturen passend ist – uns jetzt mitzuteilen, inwieweit nun deine Tastatur von der Standardtastatur abweicht, ist nicht nur unnötig, sondern auch ausgesprochen kreativitätshemmend. Nur keine Details. Wir brauchen die Herausforderung! Findige Köpfe in unseren Kellern sind bereits eifrig am Experimentieren mit Materialien, welche selbstständig erkennen können, ob sie noch fest aufliegen oder überhängen, und so (durch Kristallisation) eigenständig das richtige Maß annehmen. Nach der gleichen Methode können nun auch Zusatztasten erkannt und an deren Stellen Löcher gebildet werden. Da kristalline Strukturen nur schwer bedruckbar sind und die unangenehme Eigenschaft an sich haben, zu zerbrechen, haben wir dank deiner Beschwerde endlich auch für die kommenden Jahre eine echte Herausforderung.

Phantomkommando

Hallo Rainer,

da schau ich mir gerade das Video auf der PC Action 12/2001 von eurer Einweihungsgala an.

Und wer kommt in dem Video vor? DU! Zwar unkenntlich gemacht, aber man konnte doch recht gute Parallelen zu deiner Karikatur feststellen. Irgendwie weist du so eine Mischung zwischen Wikinger und Bayer auf. Fiel mir nur gerade so auf, als ich dich im Video sah und mich doch echt wunderte, dass deine Karikatur tatsächlich auf einer Original-Vorlage von dir beruht. Du bist nicht zufällig Anton aus Tirol? Der hat nämlich schon ein wenig Ähnlichkeit mit deiner Karikatur, welche dich ja als Vorlage aufweist.

GRUSS: PHANTOM II

Wenn mir hier noch jemand unterstellt, ich hätte Ähnlichkeit mit diesem grölenden, verwachsenen Schlagerfuzzie [Anmerkung der Chefred.: Nach zwei, drei Glühwein war DJ Ötzis Auftritt beim Ski-Opening in Obertauern eine durchaus spaßige Angelegenheit.], trete ich in den Streik und veröffentliche die nächsten zwei Monate an dieser Stelle nur noch Auszüge aus dem Telefonbuch von Oberföhring! Ich sah schon so aus und hatte diesen Job, da war dieser Schüttelreimbrüller noch in seinem erlernten Beruf als Grottenolmimitator tätig. Die Stelle wurde jedoch im Rahmen eines Tierschutzprogramms gestrichen – seither vermehren sich die Grottenolme auch wieder. Und zwar so stark, dass in Europa inzwischen eine Olmplage droht und in Graz schon erwogen wird, wieder die Olme zu erschrecken. Leider ist Anton gerade nicht greifbar und Herr Gottschalk viel zu teuer. Aber ich schweife ab: Besagtes Video wurde auf unserer Einweihungsfeier gedreht und da ich keinerlei Schmie ... äh ... Entlohnung seitens der PC Action zu erwarten habe, will ich darauf auch nicht näher eingehen. Warum ich mich nicht geweigert habe, wird jeder verstehen, der dem 210 cm großen und leicht reizbaren Kollegen der PCA schon einmal gegenüberstand.

Hörprobe

Hallo Rossi,

ich habe mir einen Computer zugelegt und jetzt, wo ich ihn habe, fällt mir ein, dass ich bei meinem Bruder zwischen 07/1996 und 12/1997 ein Jump & Run sehr gern gespielt habe. Da es aber nur ein Demo von euch war und ich mir den Namen nicht gemerkt habe, weiß ich nun leider nicht, für welches Spiel ich eine Anzeige aufgeben soll. Bitte hilf mir weiter! Ich glaube, der Sinn des Spiels war so was, wie Tierchen durch Draufspringen zu erlösen. Und die Viecher sind beim Starten des Spiels immer am Monitor vorbeigesegelt und haben „Jippiii" oder „Wouuu" gerufen. ARNE SCHENKLING

Zum Glück ist das ja noch nicht lange her, es erscheinen nicht allzu viele Spiele pro Jahr und deine Beschreibung ist an Anschaulichkeit schwer zu übertreffen. Leider hatte ich heute Rühreier zum Frühstück, was gelegentlich zu Verstopfung des Gedächtnisses führt, da meine Ganglien extrem empfindlich auf Eiweiß reagieren. Darum fällt mir jetzt spontan nur ein Spiel ein,

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

dessen Hauptdarsteller immer auf Pilze gesprungen ist, die daraufhin ein „Wotscheti" von sich gaben. Ich kann mich aber auch noch an ein Spiel mit „Wuppdich", an eines mit „Pardauz" und an eines mit „Wobedi, wobedi, wobedi" erinnern. Halt – das war *Donkey Kong* und ist zu alt. War das jetzt ein eher hohes oder eher tiefes „Wouuu"? Im Sinne der Wahrheitsfindung wäre es wohl am besten, du rufst mich an und imitierst die Geräusche am Telefon. Aber bitte zwischen 16 und 18 Uhr, damit meine Kollegen auch Zeit haben.

Deutsch-österreichische Freundschaft

Sers Raini!

In den letzten Ausgaben ging es immer wieder um die Bayern und um die Österreicher. Jetzt möchte ich halt auch mal meine Meinung dazu sagen. Also: Herr Craighero schrieb, dass in einem seiner Geschichtsbücher steht, dass die Österreicher vor langer Zeit aus Afrika herübergewandert waren und sich in einem so kalten Land wie Österreich niedergelassen haben. Das kann ja wohl nicht so sein!! Österreich und Afrika! Das sind zwei ganz unterschiedliche Naturen. MACH'S GUT, PHILIPP

Ganz abgesehen davon, dass besagter Herr zweifelsfrei Recht hatte – was soll bitteschön daran seltsam sein? Die Unterschiede zwischen Afrika und Österreich sind lediglich oberflächlicher Natur! Auf der einen Seite eine fremde, unerklärliche Kultur, gellende Schreie, gutturale Sprache, fremdes Brauchtum, wilde Tänze, Trommeln, grell geschminkte Krieger – und auf der anderen Seite: Afrika. Lediglich mehr Löwen dort. Nicht einmal die Hautfarbe ist sonderlich verschieden. Das kann jeder bestätigen, der das zweifelhafte Vergnügen hatte, einen Skilehrer in der Gegend des Vorarlberges gesehen zu haben.

Anfrage

Hallo Leutz der PC Games! Könnt ihr das Demo von Motorcity Online auf die Januar-CD (ich kann mir nicht jede Ausgabe kaufen) raufmachen oder mir das Demo per Post (bitte nicht E-Mail) schicken. Bitte beeilt euch! MARCO KRAUS

Natürlich. Tun wir gerne. Unser innigstes Bestreben ist es, jedem Leser seine individuelle CD zukommen zu lassen. Natürlich hat Kollege Rüdiger die Sache sofort in seine Hände genommen. Leider hast du vergessen, deine Adresse mitzuteilen. Rüdi irrt nun schon seit Tagen durch die Republik, auf der Suche nach Marco Kraus, von denen es ja in der BRD nicht allzu viele geben kann. Natürlich immer vorausgesetzt, du bist nicht im deutsch- oder anderssprachigen Ausland beheimatet, was die Zustellung ein ganz klein wenig erschweren könnte. Rüdiger ist zuversichtlich, die Zustellung pünktlich abliefern zu können. Du hast jetzt aber nicht ernsthaft Januar 2002 gemeint, oder?

Drucksache

Habe ein großes Problem: Bei Sportspielen wie FIFA, NBA und NHL fängt der Computer an zu piepen und zu ruckeln, sobald ich mehrere Tasten drücke (ab fünf Tasten). Ich sehe dann nur noch Fotos vom Spiel. Das passiert, obwohl ich einen 1,5-GHertz-Pentium-4-Prozessor habe, eine GeForce-2-Grafikkarte und das Betriebssystem Millennium. Bitte helft mir! JAN PAULSSEN

Bei dem von dir geschilderten Problem handelt es sich um einen bekannten Bug von Windows Me. Beim gleichzeitigen Betätigen von mehr als fünf Tasten während eines Spiels verfängt sich Me in einem Task. Ich kenne dieses ärgerliche Problem, das auch bei meinem PC auftritt, wenn ich mehr als 63 Anwendungen gleichzeitig öffne und dann mit Photoshop ein nur wenige MB großes Bild bearbeiten will. Ein ähnlicher Bug tritt auf, wenn man den Rechner während eines Festplattenzugriffs vom Tisch schubst. Me stürzt daraufhin sofort ab und kann sogar die Festplatte beschädigen. Selbst von irreparablen Schäden am Monitor wurde in dem Zusammenhang schon berichtet. Man könnte nun natürlich auf die verwegene Idee kommen, den Rechner nicht vom Schreibtisch zu schubsen oder höchstens vier Tasten auf einmal zu drücken. Aber ich versteh dich da schon: Wozu haben wir uns schließlich Me besorgt, wenn wir uns beschränken sollen?

Belgien

Hallo Rainer, du hast zwar mal geschrieben, dass ihr nichts gegen uns Belgier habt, aber dennoch bekommen

ROSSIS RUMPELKAMMER

wir die PC Games immer einige Tage zu spät. Ist das nun Absicht? Sind wir euch zu klein? ARNE

Nie und nimmer ist das Absicht! Wir würden euch nie benachteiligen wollen. Wir wissen, dass es unvorstellbare zehn Millionen Belgier gibt. Unvorstellbar deshalb, weil sie alle auf engstem Raum leben müssen, nämlich in Belgien. Das ergibt eine Dichte von 332,7 Belgiern pro Quadratkilometer und macht Belgien zum Bangladesch Europas. Es wäre politisch höchst unkorrekt, euch zu ignorieren.

Mac

Ich bin schon seit langem regelmäßiger PC-Games-Leser, aber bevorzuge den Mac anstatt eines PCs. Deshalb habe ich die Bitte, dass man der PC Games vielleicht eine eigene Mac-Rubrik spendiert oder Infos zu Macintosh-basierenden Programmen/Spielen in die Zeitung einbaut. GRUSS: MAX EISBACH

Wie schon unser Name (PC Games – wobei die Wörter „PC" und „Games" gleich betont werden, lediglich „PC" wird, zwecks des schöneren Klangbildes, einen Tick höher gesprochen) sagt, beschäftigen wir uns mit Spielen für den PC. „PC und Mac Games" liest sich auch etwas zäh.

Rechenkünstler

Lieber Rainer, zu gewohnter Zeit entnahm ich meinem Briefkasten die PC Games 01/2002. Ich öffnete das Heft und begann mit der Lektüre des Editorials. Dort stieß ich schließlich auf eine Bemerkung, die mich misstrauisch machte: Es wird dort bemerkt, dass die Euroumstellung natürlich auch vor der PC Games nicht Halt mache, der Preis aber genau auf 5,11 Euro umgerechnet werde und somit keine versteckte Preiserhöhung stattfinde. Diese Behauptung wollte ich natürlich nachprüfen. Also nahm ich einen Rechner und was ich herausfand, kann man, ohne zu übertreiben, als skandalös bezeichnen. Ich habe nämlich entdeckt, dass, entgegen anders lautenden Aussagen, auch der Preis der PC Games aufgerundet wird und somit der Redaktion eine saftige Mehreinnahme beschert. DM 9,99 sind, nach dem Referenzkurs von 1 Mark zu 1,95583 Euro, nur 5,107805893 Euro. Ich finde, das ist eine Schweinerei, auf die man die Öffentlichkeit aufmerksam machen muss.

IN DIESEM SINNE: DAS RECHNENDE COMMUNITYMITGLIED GENERAL_ALAMO

Aufzurunden ist in diesem Fall eine gebräuchliche Methode, die nicht nur wir praktizieren. Faktisch wird niemand seinen Preis bei der Einführung des Euros pauschal abrunden und somit das Produkt billiger verkaufen. Wir erhöhen den Preis für die PC Games nicht, aber ihn zu senken (durch Abrundung) können wir uns schlicht momentan nicht leisten. Ich bin auch der Meinung, dass wir unseren Kunden durchaus zumuten können, 0,0022 Euro mehr aus dem Geldbeutel zu nehmen, zumal es sich hierbei ja eher um einen virtuellen Betrag handelt. Zur Information hier noch einmal extra für dich und alle anderen Rechenkünstler. Wenn bei der Endsumme ein Betrag anfällt, welcher nicht mit vorhandenen Münzen bezahlt werden kann (hier der Fall), wird gerundet. Bis 0,05 wird ab-, ab 0,051 Euro wird aufgerundet.

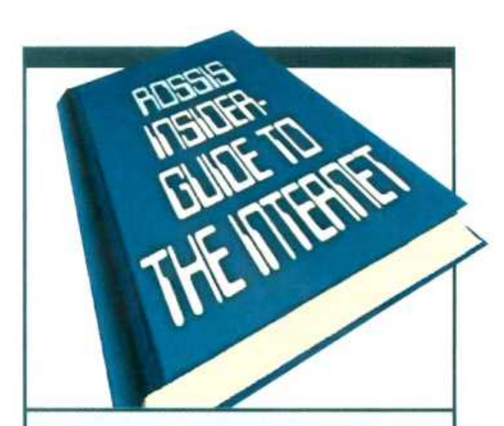
Werbung

Aloha, werter Herr Rosshirt!

Ich lese schon seit langer Zeit die PC Games und habe mich mit den häufigen Werbeseiten bereits abgefunden. Als ich aber eines Abends in meinem warmen Bettchen den Artikel über Counter-Strike 1.3 im Tipps&Tricks-Bereich las, fing ich an, mich ein wenig zu ärgern. In diesem Artikel auf Seite 202 macht Herr Schmidt für den Pay-TV-Sender Premiere doch tatsächlich (einfach so) Werbung! Mensch, das muss doch nicht sein, oder? Habt ihr dafür wenigstens Geld bekommen? Wenn ja, dann kann ich es ja noch irgendwo verstehen, aber wenn nein …

EIN AUF ANTWORT WARTENDER: SYNTOX AKA TURBOJAN

Wie definierst du denn bitteschön Werbung? Kollege Schmidt hat in diesem Fall lediglich Premiere als Beispiel genannt, um die Art der Ansicht zu verdeutlichen. Mit Werbung hat es deswegen noch lange nix zu tun. Fällt dir spontan eine Methode ein, wie man es ebenso anschaulich mit ebenso wenigen Worten hätte umschreiben können? In besagtem Artikel wurde auch keinerlei Aussage über die Qualität des Angebots gemacht, was ja eigentlich Kennzeichen von Werbung ist. Kollege Schmidt hat ja auch seinen Namen darunter gesetzt, ohne deswegen Gefahr zu laufen, für einen TV-Sender Werbung zu machen, der seinen Namensvetter beschäftigt. Aber du bringst mich hier auf eine Idee. Liest zufällig gerade jemand von Premiere zu? Na, wie wär's? (zwinker) Falls Sie das jetzt als Angebot sehen würden, lägen Sie durchaus nicht verkehrt.



Das Internet bietet Rat in allen Lebenslagen. Ob Zwischenmenschliches, Klebriges oder Viren – hier werden Sie geholfen.

WWW.BDHM.DE
Fühlst du dich als Frauenversteher immer ausgeschlossen? Das muss nicht sein. Du bist nicht alleine! Der „Bundesverband der im Haushalt helfenden Männer" versteht euch.



WWW.PLOMBENZIEHER.DE
Langeweile? Nix Besseres zu tun? Guckt doch mal auf „Plombenzieher.de" vorbei und erratet anhand von Bildern den Namen des Schokoriegels. Ein schönes Spiel für die ganze Familie und Existenzgrundlage vieler Zahnärzte.



HTTP://SECURITY2.NORTON.COM
Benimmt sich dein PC merkwürdig? Oft ist ein Virus der Grund. Wer keinen aktuellen Virenscanner zur Hand hat, dem bietet die Firma „Symantec" die Möglichkeit, seinen PC online zu checken! Auch Sicherheitslücken können erkannt werden. Natürlich kostenlos.




MTV
MUSIC TELEVISION
you better believe
foto: stefan minder@defrance
www.mtvhome.de

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

Fragen zu Hardware-Tests


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks


Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:


Ina Schubert
-346 (PC Games)


Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD € 55,20
(Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40
(Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.):
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage
3. Quartal 2001
277.892 Exemplare



Ermittelte Reichweite
970.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Februar?



VIEL SPASS! Der junge Mann links im Bild ist der weltweit erste Xbox-Besitzer. Der junge Mann rechts im Bild hat sie ihm verkauft.

Auch in diesem Monat war's wieder besonders schwer für die PC-Games-Jury, den besten Spruch zu ermitteln. Knapp gewonnen hat Roman Pompetzki aus Rüsselsheim, dem wir zur Belohnung ein extradickes Weihnachts-Spielepaket zugeschickt haben. Jetzt sind Sie dran: Was könnte Microsoft-Chef Bill Gates bei seinem Xbox-Testspiel verlauten lassen?

Gewinn-Hotline: 0190 – 08 58 69 (DM 1,21 / Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 21. Januar 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ERTAPPT! Dieser arglose Spielehändler wurde offenbar aus Versehen kontrolliert.

Am 06. Februar erscheint die PC Games 3/2002

Civilization 3 (dt.)

Mit welch großem Aufwand Sid Meiers Strategiespiel übersetzt wird, lesen Sie im Report in dieser Ausgabe. Wie sich der Klassiker „komplett in Deutsch“ spielt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. Außerdem verraten wir Profi-Tipps.

C&C: Renegade

Die futzeligen VGA-Krümel-Einheiten und -Gebäude aus **Command & Conquer** sind Kult. Demnächst dürfen Sie die Nod-Basen aus der Ich-Perspektive bewundern – aus der Sicht von Superheld Havoc. Wir testen Westwoods ersten Ego-Shooter. Gründlich. Schonungslos.

Medal of Honor

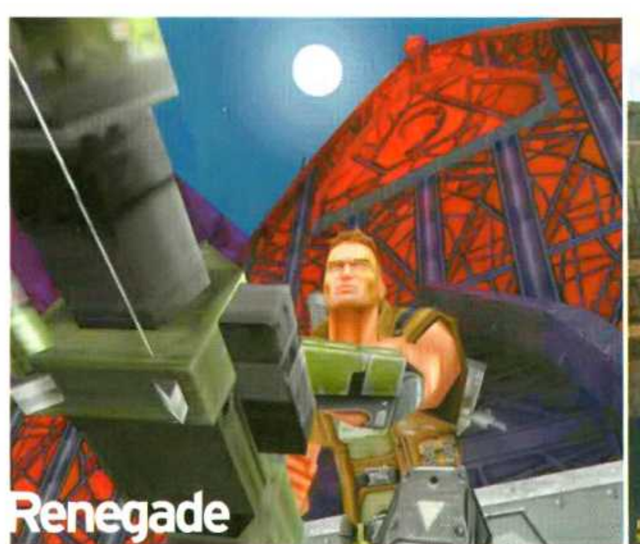
Bei Spielbergs **Der Soldat James Ryan** waren Sie „nur“ Zuschauer – in **Medal of Honor** sind Sie mittendrin: Der bewusst auf Realitätsnähe getrimmte Ego-Shooter von Dreamworks Interactive versetzt Sie auf die Schlachtfelder und an die strategischen Brennpunkte des Zweiten Weltkriegs. Die Brücke von Remagen, der Angriff bei Arzew, die Landung in der Normandie – all dies sind die Schauplätze der nervenaufreibenden, an tatsächliche Ereignisse angelehnten Missionen. In Nordafrika, Frankreich, Norwegen und Deutschland wird sabotiert, spioniert, exekutiert. Für realistische 3D-Welten, Effekte, Wettereffekte und Personen-Animationen sorgt die bewährte **Quake 3**-Engine; dazu gibt's buchstäblich ohrenbetäubenden Sound. Spannend wie **Commandos 2** und grafisch atemberaubend wie **Return to Castle Wolfenstein**: Im PC-Games-Intensiv-Test muss **Medal of Honor** beweisen, ob es diesen Vorschusslorbeeren gerecht wird.

Der Industriegigant 2

Schienen verlegen, LKWs und Züge einkaufen, Apfelsaft und TV-Geräte produzieren, Kaufhäuser in Städten eröffnen – und vor allem: bloß nicht Pleite gehen! Der Aufbau-/Management-Mix wird fortgesetzt – wir erklären alle Neuerungen.

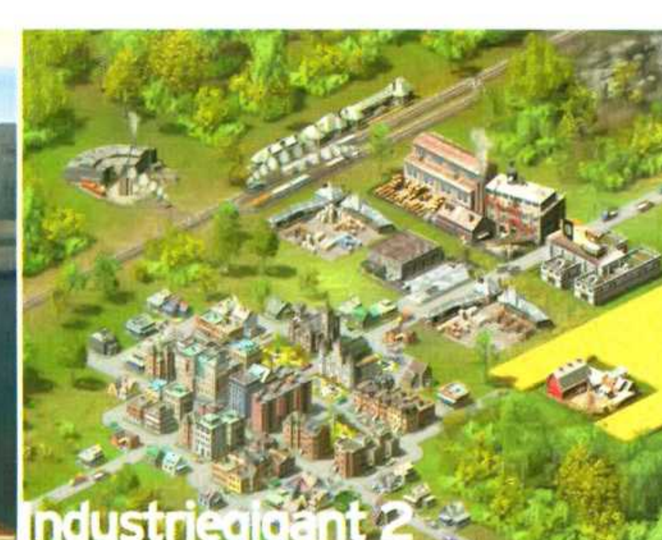
Dungeon Siege

Wenn nicht noch überraschend **Baldur's Gate 3** oder **Gothic 2** dazwischenkommt, dann wird **Dungeon Siege** ganz klar das Rollenspiel-Highlight 2002. Wir haben uns durch die fast fertige Version gekämpft und zeigen Ihnen spektakuläre Screenshots.



Renegade





Industriegigant 2

Enzyklopädie der Spielewelt

PC Games enthüllt, was wirklich hinter gebräuchlichen Fachbegriffen steckt.

A

Alpha-Blending Von Alfa Romeo patentiertes Verfahren. Reduziert die Sonneneinstrahlung beim Autofahren. Nebeneffekt: Seltsame Farben nach der Gleichung:
*FinalColor = alpha * IncomingColor + (1.0-alpha) * ExistingColor*
Soll auch bei Computerspielen auftreten.

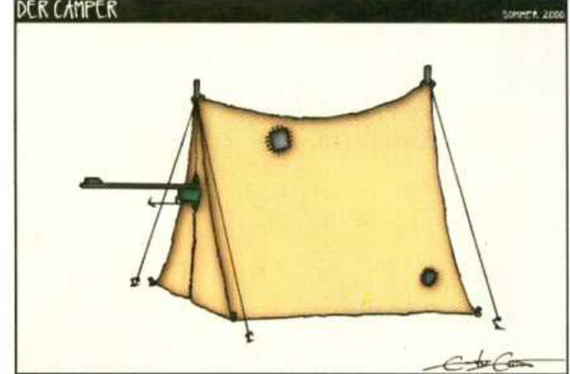
B

Bugfix [sprich: Baggfix] Fertig-Gewürzmischung zum schnellen (fix) Zubereiten von Käfergerichten (bug). Die Rezepte der Bugfix-Menüs sind nicht im Kochbuch zu finden, sondern liegen in Form einer *„Readme. txt"* vor und erfordern eine Vollversion zum Abschmecken.



C

Camper [sprich: Kämmper] Actionspieler, dem das Frag-Gen (*➻ Fraggen*) fehlt. Scheu und hinterhältig. Haust bevorzugt in schlecht beleuchteten, erhöhten Rückzugsräumen. Vorsicht: Agressiv! Oft bewegungslos. Deshalb auch als „Lamer" (*➻ umgangssprachlich für Lahmer*) tituliert.



Mit freundlicher Genehmigung von Gunter Grimm.

D

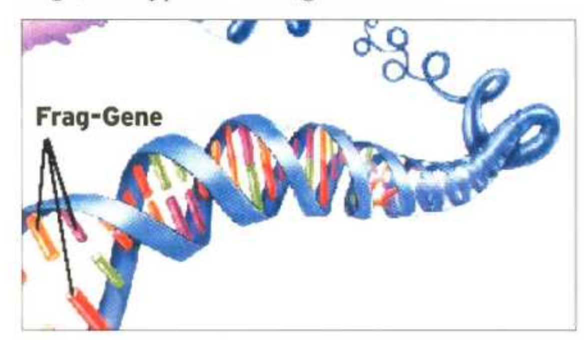
DAU [sprich: Dau] Wird irrtümlich als Abkürzung für **D**ümmster **A**nzunehmender **U**ser verstanden. Bedeutet korrekterweise **D**ümmstes **A**nzunehmendes **U**fer. Gegensatz zu GAU (*Glügstes Anzunehmendes Ufer*). Anerkannte Bezeichnung für Küstenstreifen, die beschlossen haben, dass sich zur Abwechslung mal jemand anderes mit dem doofen Fluss rumschlagen kann, ihre Sachen gepackt haben und nach Wuppertal gezogen sind.

E

Ego-Shooter [sprich: Ego-Schuter] Therapieform radikaler Psychodiagnostiker. Soll übertriebene Egozentrizität heilen. Das Ego wird unter Einsatz physisch wirksamer Instrumente komplett entfernt. Die Behandlung erfolgt durch Physiotherapeuten mit fehlendem Frag-Gen (*➻ Camper*). Dann Erfolgsquote von bis zu 100 Prozent.

F

Fraggen [sprich: Fräggn] Irrtümliche Bezeichnung für Lieblingsbeschäftigung der seltenen Lebensform Fraggles (*vgl. Schlumpf ➻ schlumpfen*). Tatsächlich handelt es sich um das Frag-Gen, eine unter Biologen umstrittene Erbanlage. Tritt vor allem bei Actionspielern auf. Bestimmt die Präzision und Schnelligkeit des Zeigefingers. Das Gen tritt in den Mutationen „killing spree", „rampage", „dominating", unstoppable" und „godlike" auf.



G

Goldmaster Höchste Auszeichnung für einen Goldschmied. Vorherige Ausbildungsstufen: Silberlehrling und Bronzestift. Folge-Status: 200.000 glänzende Scheiben mit Loch in der Mitte hergestellt und verkauft. Dann Großmeistertitel VUD-Platin.

H

Hotkey [sprich: Hottkie] Im Mittelalter Insider-Begriff für Keuschheitsgürtel-Dietrich. Heute: Begriffs-Übernahme für schnelle Tastaturkürzel.

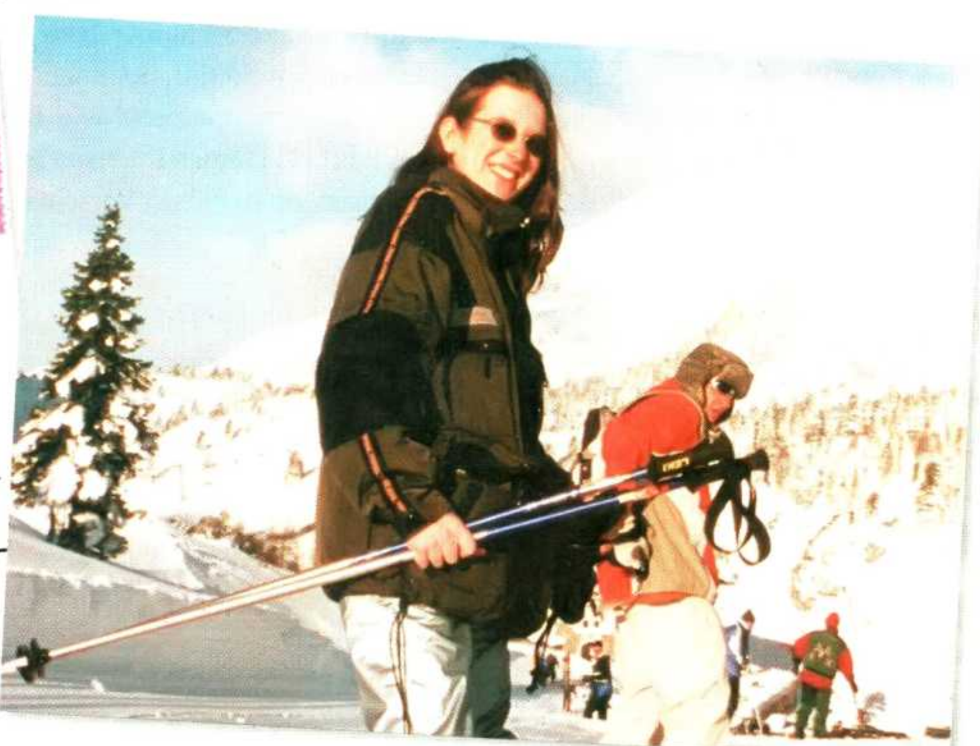
Noch mehr Fachbegriffe in der nächsten PC Games!

PC Games Intern: Urlaubsgrüße an die Redaktion

Hallo liebe Kollegen,
ich schreibe Euch allen Ernstes eine
Ansichtskarte. Warum? Ich sitze in
der Hotel-Lobby und langweile mich.
Warum? Skifahren fällt heute aus.
Warum? Es schneit. Besser: Es stürmt.
Seit zwei Tagen. Gut, das ist in den
Alpen zu dieser Zeit nichts Ungewöhnliches.
Erst recht nicht in Obertauern auf
1.700 Metern Seehöhe. Glühwein und
„Flügerl" (Rezept: 50% Red Bull, 50%
Wodka) machen Vieles erträglicher. Nicht
nur die Kälte. Auch das Ski-Opening
mit DJ „Heeeeeey Baby - Uuuh - Aaaah"
Ötzi. Zum Glück ließ sich tags darauf
wieder die Sonne blicken und wir konnten
doch noch auf die Piste (tagsüber und
abends).
Sobald wir das Auto freigeschaufelt haben,
schnei ich wieder bei Euch rein. Petra



An
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth



AKTION „URLAUBSGRÜSSE": Wir freuen uns über die Urlaubsgrüße unserer Leser. Schicken Sie die Postkarte oder Fotos einfach an die abgedruckte Adresse. Die originellsten Einsendungen veröffentlichen wir auf www.pcgames.de.

